HORRORJÁTÉKOK WII-N: DEAD SPACE, HOUSE OF THE DEAD, MAD WORLD, DEAD RISING

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! JÁTSSZ ÉS NYERJ!

100.000 FT ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYJÁTÉK

1700 FT ÉRTÉKŰ 576 KBYTE SHOP UTALVÁNY

1000 FT ÉRTÉKŰ LEVÁSÁROLHATÓ KUPON

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. márc.
799,-

TESZT

RESIDENT EVIL 5

Horrorszafari Afrika szívébe! Végigjátszottuk az új klasszikust!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

DAWN OF WAR 2

Minden idők legszebb stratégiai játéka komoly meglepetésekkel!

TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK

TOM CLANCY'S HAWX

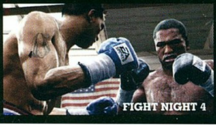
A Ubisoft megpróbálja legyőzni az Ace Combat-sorozatot!

GOD OF WAR 3

Kratos minden idők egyik leglátványosabb háborúját vívja Zeusz és többi isten ellen!

Tesztek

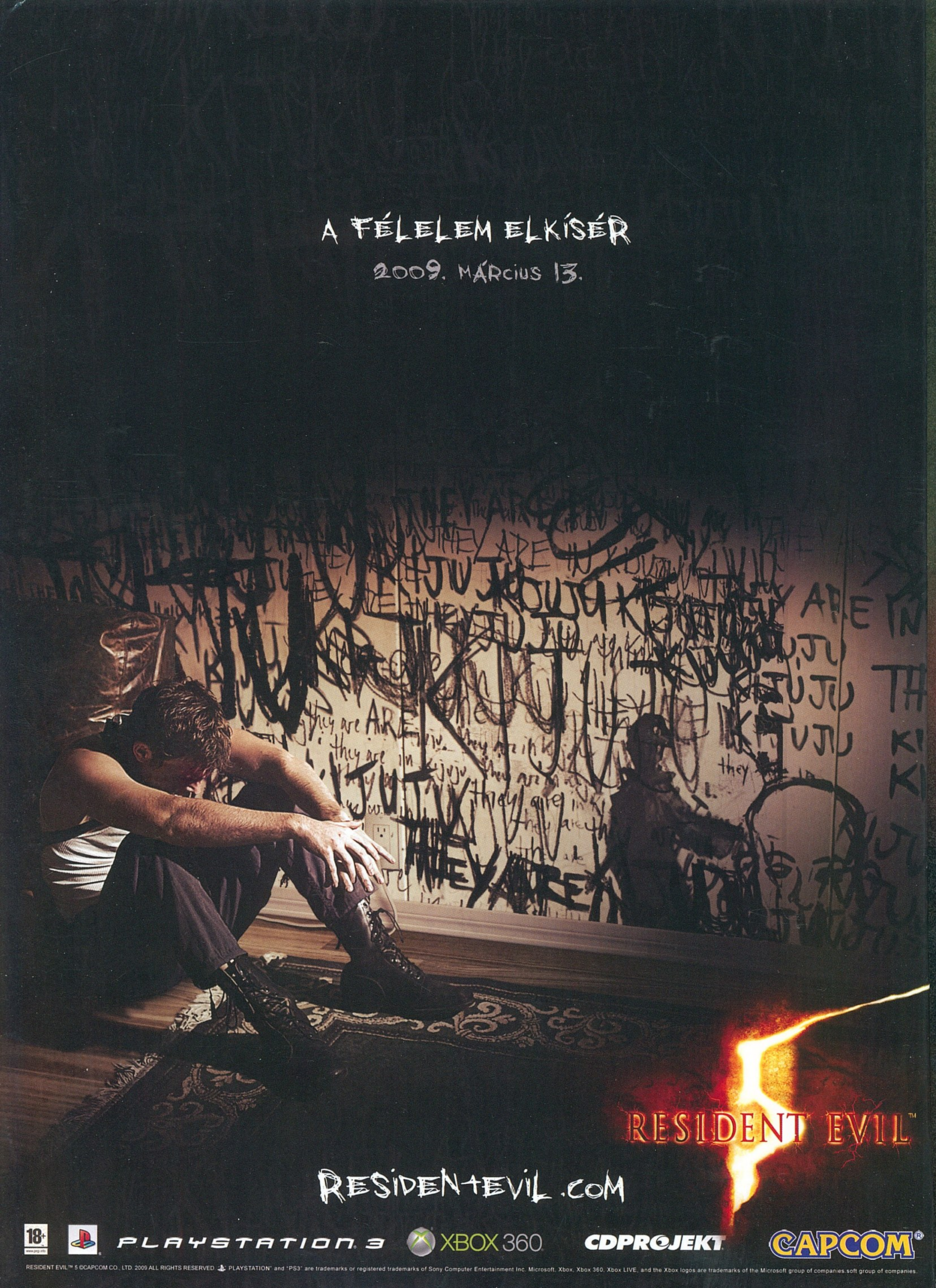
Wheelman, Dragon Quest V, GTA4 The Lost and Damned, Race Pro, Sonic: Black Knight, Damnation, X-Blades, Prinny, 50 Cent: Blood on Sand


FIGHT NIGHT 4


BATMAN ARKHAM ASYLUM


LOST PLANET 2


BATTLESTATIONS PACIFIC


A FÉLELEM ELKÍSÉR
2009. MÁRCIUS 13.
RESIDENT EVIL
RESIDENTEVIL.COM
18+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
CDPROJEKT
CAPCOM
RESIDENT EVIL™ 5 ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.soft group of companies.

Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

A nagyjából másfél hónapig tartó játékhiánynak ezennel hivatalosan is vége: megszámlálhatatlan mennyiségű program érkezett be a szerkesztőségbe – illetve egész pontosan 29. Ennek következtében egy hónapra még az anime/manga rovatról is le kellett mondanunk. De boldogan tettük, hiszen az olyan minőségű programoknak, mint a Resident Evil 5, vagy a Mad World, vagy a Dawn of War 2, mindig szívesen áldozunk fel pár további oldalt.

Szerencsére nem csak tesztek terén voltunk jól eleresztve, de a bejelentések terén is csak kapkodtuk a fejünket. Az egyik nap megérkeztek az első információk a God of War 3-ról, pár nappal később pedig a Mass Effect 2 első videóját izgulhattuk végig. Aztán jött a Fight Night és az Alice folytatásának híre, majd a Red Dead Revolver második része is bekéredzkedett a magazinba.

Ráadásul következő számunk is hasonlóan zsúfolt lesz, ezt már most látjuk.

Az előző számunk intrójában megemlített új weboldal is készülődik: mikor e sorokat írom, a belső hálózaton már elérhető egy működő verziója – szóval úgy tűnik, márciusban elindulhatunk (további részletek a Csevegőben). Felhívnánk azok figyelmét, akik a Need for Speed-akciónk keretében három hónapos előfizetést kaptak, nézzék meg email-fiókjaikat, hisz a boltokban átvehetik az ajándékot. Mi van még? A megszokottak mellé még egy ajándék kupon, egy kilincsre akasztható „anyatávoltartó" és rengeteg nyereményjáték jár. Találkozunk áprilisban is!

Jó játékot!
Grath

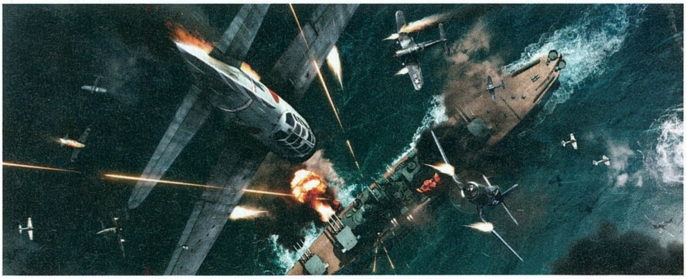
576 KBYTE 05.SZÁM 2009. MÁRCIUS

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA















576 KBYTE TESZTEK

csevegő

Szerencsére az előző szám után senki nem jött azzal, hogy leszidjon minket a Bloody Roar-mellőzés miatt, így a weboldalra tudtunk koncentrálni

Szevasztok!
Érdeklődnék, hogy nem akarjátok-e előbb-utóbb bevezetni a bankkártyás fizetés lehetőségét a webshopban? Értem én, hogy nálunk ez nem divat még, de azért a XXI. század kilencedik évében talán nem lenne nagy kérés ez. Tudom, sokan nem merik használni, de nekem például sokkal jobban bejönne, mint az utánvétes szórakozás – főleg, hogy én napközben, bármilyen fura is, nem otthon vagyok, hanem dolgozom.
Csatesz

Egyfelől igen dicséretes, hogy nem lopod a napot, hanem húzod az igát. Figyelmedbe ajánljuk azt a lehetőséget, amellyel megadhatod, hogy milyen címre szállítsa ki a futár az árut – mert ma, a XXI. század kilencedik évében már munkahelyre is kérhetsz kiszállítást. Másrészt, ha bankkártyával fizetsz, azt is ki kell szállítanunk – szóval ilyen szempontból tökmindegy, hogy utánvéttel fizetsz, bankkártyával, vagy épp természetben. Nem mintha utóbbi lehetséges lenne. Amúgy igen, a bankkártyás fizetést tervezzük elérhetővé tenni. Pontos dátumot nem mondanék, de úgy saccoljuk, 2032-ig valahogy megoldjuk. Esetleg előbb, mondjuk áprilisban… És ezzel át is érünk a következő levélre…



Helló!
Még nem jelent meg az új szám, de egy büdös szó nem esett még az új weboldalról. Hogy fog kinézni, mi lesz rajta, kell-e majd újra regisztrálni? Millió kérdés van, nulla válasz. Szóval erről szeretnék többet hallani…
Szilárd

Igazából ez három kérdés, nem millió, de igen, tényleg nem sokat meséltünk az új weboldalról. A tervezett elindulás optimális esetben (minden este krétakör közepén fekete kakast áldozunk, szóval egész jónak tartjuk az esélyeinket) március legvégén lesz, és lesz az oldalon minden földi jó. Hírek és videók, képek és tesztek, fórum és rengeteg akció. Újra regisztrálni valószínűleg kell majd, de remélhetőleg a mintegy fél perces szenvedésért mindenkit kárpótolnak majd az indulási akcióink. Ezekről, meg úgy általában az egész weboldalról bővebbet az indulás előtt a „régi" oldalon fogsz megtalálni.

Szia Grath!
A weboldalon láttam – aztán később az újságban is –, hogy nyertem nálatok egy programot – de ezt nem kaptam meg, és külön értesítést sem kaptam róla. Kell valamit tennem, vagy menjek be egy boltba érdeklődni?
Adder

Igen, mulasztásunk, hogy erről korábban nem írtunk. A nyereményjátékok menete a te számodra is – és minden más nyertes számára is – egyszerű: ki kell várnotok, amíg megérkezik a termék. Mindenkinek ajánlott levélben küldjük el a nyereményt, de nem azonnal, nem akkor, amikor közzétesszük a nyerteseket. A nyereményeket ugyanis nem mi, az 576 KByte üzletek ajánljuk fel, hanem, mint mindig olvashatod is, valamelyik magyar kiadó, disztribútor. Éppen ezért a játékok megszerzése függ például attól is, hogy az mikor érkezik be Magyarországra, vagy mikor kapnak készletet. Az esetek 99%-ában nincs gond, és sokkal hamarabb is ki tud menni a játék – de a következő szám megjelenéséig nem kell kétségbe esned. Utána sem persze, mert mindenképpen megkapod a játékot, de akkor már felvesszük veled a kapcsolatot.

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Valentin nap
Vörös X360-kontrollert nyert:
Pocsai Sándor, Budapest

Fallout 3
PC-s Falloutot nyertek:
Radó Richárd, Hosszúhetény
Matuszka Máté, Szolnok

Street Fighter 4
X360-as SF4-et nyert:
Fábián Tímea, Kávás

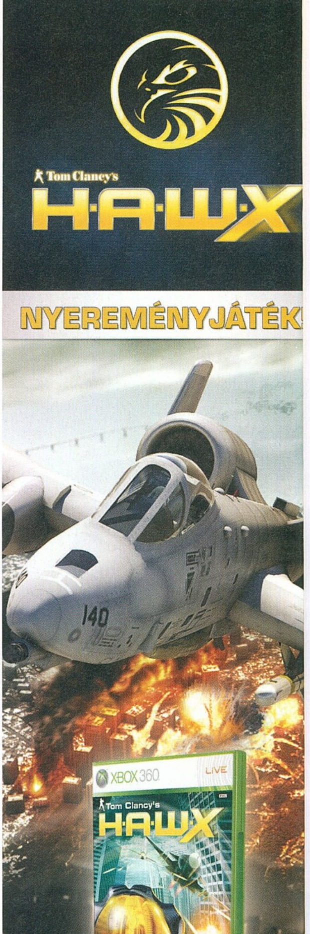
Halo Wars
Halo Warst nyertek:
Horváth Zsolt, Budapest
Galambosi Máté, Acsa

Burnout Paradise
PC-s Ultimate Boxot nyertek:
Sike Atilla, Komló
Tóth András, Szélesfehérvár

Lord of the Rings Conquest
PS3-as Conquestet nyert:
Szepesi Tibor, Pálmonostora
X360-as Conquestet nyert:
Hasilló György, Budapest

Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a nyereményjátékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is mindenképpen tüntesse fel, mert ezen adatok hiányában még az amúgy helyes megoldást sem tudjuk elfogadni. Tényleg, volt, akit emiatt kellett kihagynunk! A nyeremények kipostázása a következő szám megjelenéséig megtörténik, erről a nyerteseket a díjak elküldésekor emailben értesítjük.

Ezen számunk nyereményjátékai
HAWX (06. oldal – itt jobbra), Dawn of War 2 (74. oldal)
X-Blades (81. oldal), HAWX (igen, még egy; 89. oldal)



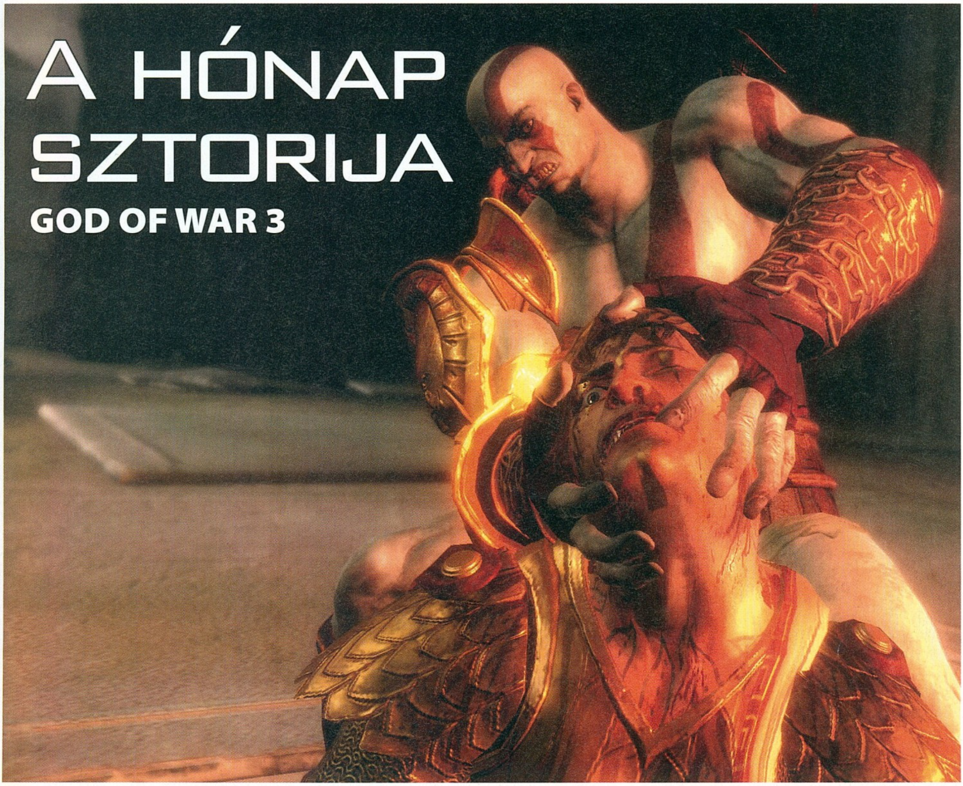
Az An-Tec felajánlásában egy remek X360-as HAWX-játékot tudunk hirdetni. A nyeremény? Egy X360-as példány, egy HAWX-póló és egy HAWX-előlap.
Cím: nyeremenyjatek@576.hu (HAWX360 tárggyal)

A kérdés: melyik volt az első játék, amely Clancy egy regénye alapján készült?

BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ
2008.04.06

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



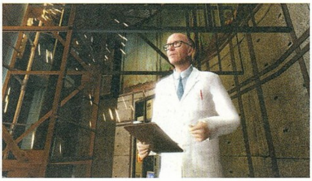
EA-ROHAM

Mass Effect 2, Alice-folytatás, G. I. Joe, Dead Space Wii-mellékszál, Fight Night 4, Saboteur, új Army of Two. Eszelős, hogy pár nap alatt az EA mennyi újdonságot jelentett be. Az pedig még inkább, hogy a minőségük is konstans magasnak tűnik (oké, az akciófigurás kalandért nem kezeskedünk); már a kevéske közzétett infó alapján.



ELEMZÉSEK

Miért a Valve a legsikeresebb fejlesztőcsapat jelenleg a világon? Mert tudják, hogy mire vágynak a rajongók: egy könnyen használható rendszerre, remek játékokra és állandó, ingyenes fejlesztésekre. Ezt meg is oldották, aminek meg is van az eredménye: sokmillió fanatikus felhasználó. Plusz kitekintünk az iPhone-játékok világába is.



NAGY BEJELENTÉSEK

A Rockstar végre megmutatta a világnak, hogy miként is gondolják a Red Dead Revolver-folytatást. A God of Wart imádtuk, az összes folytatásával egyetemben – még szép, hogy izgatottá váltunk a most a világ elé tárt harmadik résztől. Plusz van még Test Drive Unlimited 2, Mario and Sonic 2, Motorstorm-folytatás, és megannyi más…









AOU 2009

[ÍRTA **GRATH**]

Február végén került megrendezésre a játéktermi automaták gyártóinak legnagyobb éves fesztiválja, az Arcade Operators Union, és természetesen minden nagy japán gyártó képviseltette magát a legújabb fejlesztésekkel. Az előző számunkban olvasható hasonló szellemiségű, csak épp Londonban megtartott ATEI-hez hasonló eseményhez képest itt világszintű bejelentések is voltak, rengeteg játék debütált itt.

A legnagyobb újító a Sega volt, akik öt játék mellett egy vadonatúj, Ringedge névre hallgató hardvert is bejelentettek (lényegében egy baromi erős PC-ről van szó, a cég reményei szerint ez lesz az elkövetkezendő egy-két év standard masinája). A játékok közül messze a legnagyobb figyelem a Border Break nevű, alapból neten hálózatba kötött akcióprogram övezte. Ez nem egy illegális határátlépés-szimulátor lesz, mint a neve sejtetné, hanem egy Battlefield-jellegű területfoglalós akcióorgia. Igaz, nem nyugati military stílus alapján készült, hanem jó japán szokás szerint színes mechek, tiniharcosok és románccal teljes sztori a körítés – ennek megfelelően ez volt a show legünnepeltebb terméke.

Mik voltak még a trendek? Sokan a legfiatalabbakat célozták meg (hangos-színes játékok az ismert manga- és animekarakterek szerepeltetésével), mások pedig a továbbra is tomboló karaoke-zenés játék őrületet akarták meglovagolni. Sokan a hagyományos pachinko/pachislot automatákkal rukkoltak elő, és persze millió mahjong-gép is volt. A legnagyobb őrület? Hálózatba kötött trivia-bajnokság, illetve a Wii mozgásérzékelőjének lelopása mindenféle minijáték-gyűjteménnyel – a Nintendo ügyvédjei valószínűleg lecsapni készülnek…





A képek forrása: Destructoid, Arcade Heroes



BORDER BREAK
Battlefield – japán módra. Azaz terület-foglalós online játék 20 fő számára, csak tankok helyett mechekkel, morc katonák helyett vigyorgó és érzelgős tinikkel tarkítva.



PROJECT KERBEROS
Nem teljesen értjük, hogy a Sega pontosan mit is akar elérni a Tekken 6 és a Street Fighter 4 után ezzel a csúnyácska verekedő programmal, de az már biztos, hogy anime lesz belőle



DAEMON BRIDE
Mi történik, ha angyalok és démonok által megszállt emberek egymásnak esnek? Kapunk egy csodaszép verekedős játékot, az történik. A fejlesztő az Examu, akiknek az Arcana Heart 2-t is köszönhetjük.



NOAH RAJIGURI
Mivel a kiadott képekből körülbelül semmit nem lehet leszűrni, vakon idézzük a játékot kipróbálókat: ez a Sega kooperatív játékra kitalált saját Ikarugája lesz. Csak, tesszük hozzá, stílus nélkül.



WCCF 2007-2008
A kép árulkodó, ez fociprogram lesz. Na de nem akármilyen! Nincs fix csapat, hanem gyűjthető kártyákból rakhatjuk össze a gárdát, azaz kiegészítők vásárlásával juthatunk jobb játékosokhoz.



Vajon ki a retek az a maszkos ürge a bal szélen? A megfejtők semmit nem nyernek!

20 YEARS OF STREET FIGHTER PARTY

Noha az eredeti Street Fighter 1987 augusztusában jelent meg, a Capcom kicsit átírva a történelmet, idén február 12-én rendezte meg Los Angelesben a sorozat huszadik szülinapi buliját (a történelemhamisításban nyilván része volt annak is, hogy ez igazából a SF4 marketinghadjáratának része volt). A Kortárs Művészetek Múzeumában megrendezett bulin a legfőbb látványosság a rengeteg játéktermi SF-automata, valamint az új részért felelős Yoshinori Ono volt. A mosolygós producer – akivel novemberi számunkban interjút olvashattál – mindenkivel boldogan fotózkodott, majd Dhalsimmal kérésre bárkit laposra vert.

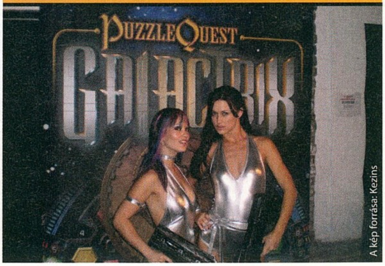


A képek forrása: Kezins

Talán senkit nem lep meg, de a cospalyerek csak úgy nyüzsögtek a bulin

PUZZLE QUEST – GALACTRIX LAUNCH PARTY

Február 19., Sunset Boulevard, Los Angeles. Az apropó: az új Puzzle Quest, a közel két éve készülő Galactrix megjelenése. Igaz, a hollywoodi helyszín egy viszonylag kisebb rendezvényt takart, de a Meltdown képregényboltban így is remek hangulat kerekedett. A száz meghívott mindegyike tiszteletét tette, és az alapjátékban profik élvezettel verték tönkre a Puzzle Quest-újoncokat. Sajnos azt továbbra sem árulták el, hogy a konzolos változatot mégis mikor fogják piacra dobni, de legalább néhány csinos lánykával és végtelen mennyiségű ingyen pattogatott kukoricával mindenkit jól tartottak.

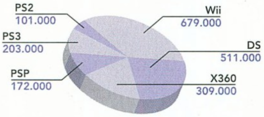


A kép forrása: Kezins

TOPLISTA USA január 01-31.

JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1. Wii Fit	WII	8.0
2. Wii Play	WII	–
3. Mario Kart Wii	WII	9.0
4. Left 4 Dead	X360	8.5
5. Call of Duty: World at War	X360	9.0
6. Skate 2	X360	9.0
7. Guitar Hero World Tour	WII	8.9
8. New Super Mario Bros	DS	–
9. Mario Kart DS	DS	–
10. LotR: Conquest	X360	5.0





A helyzet tovább durvul – a tavaly januári eredményeit mind a Wii, mind a DS megduplázta. A Microsoft 40%-os javulást tudott felmutatni, ami érthető, hisz a gép olcsóbb lett. A Sony táján továbbra is az elemzők mantráját szajkózzuk: árcsökkentés kellene. A PS-család egy évvel ezelőtti eredménye 278 ezerrel esett vissza (PS2 nélkül 125 ezerrel).

ONLY IN JAPAN

Mystery Meitantei Asami Mitsuhiko: Fukutoshin Renzoku Satsujinjiken





Uchio Yasuda neve valószínűleg nem sokak számára hangzik ismerősen, pedig a japán úriember egyike azon íróknak, akiknek művei százmilliós nagyságrendben jelentek meg. Műveit detektívregényekként lehetne jellemezni, de természetesen japán stílusban, nem pedig Hercule Poirot döcögős-bajszos modorában. Egy kis misztikum, összetett ügyek, zavaros kapcsolatok, de a végén a fiatal Asami Mitsuhiko kibogozza a szálakat.

Nagyjából ez lesz a DS-játék lényege is, azaz egy újabb nyomozós programhoz van szerencsénk, melyet nagyjából a Hotel Dusk és az Ace Attorney-sorozat keverékeként fogható fel. Lesz rengeteg beszélgetés, ennél valamivel kevesebb „helyszínelés" és tárgyhasználat, no meg egy eszelősen összetett történet. Erre garancia az alapsztori, no meg az elégedett japán vásárlók. Angol nyelvű kiadás? Hát, az előző számunkban bemutatott Yuusha30-nál még talán-talán van erre esély, de egy ennyi szöveggel, japán utalással teli játéknál sajnos mi nem látjuk ezt túl valószínűnek. ■



■ ROBOTMELLEK
DS-en tenyésznek az RPG-k, de arra nem *számítottunk*, hogy a Super Robot Taisen-szériát is megkapjuk: pedig nyáron érkezik az angol verzió! Körökre osztott csaták, sci-fi környezet, hatalmas mellű csajok, perverz főhős – mi kellene még?!



■ MGO SCENE
Bár a Metal Gear Online-ra regisztrálni nehezebb, mint negyedszerre is megmenteni a Földet, de akinek ez sikerült, az örülhet, mert jön a harmadik kiegészítő. A Meme és a Gene után a Scene három újabb pályát hoz, valamint két új karaktert: Raident és Vampet.

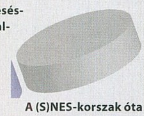
Kishírek a nagyvilágból

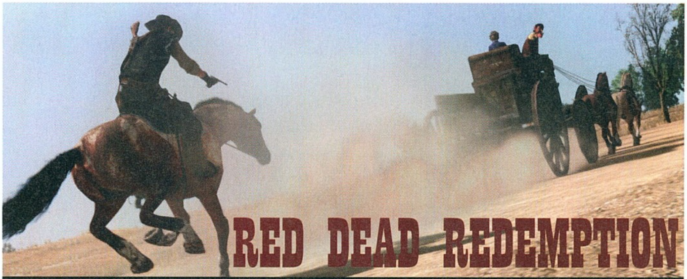


Jön a megtorló!

Rémlik Jack Slate neve? Grant City… dereng valami? Érthető, ha nem, hisz a legutóbbi Dead to Rights négy éve tette tiszteletét, és az sem szólt nagyot. A Namco tiszteletadása a Max Payne előtt (külső nézet, időlassítás) egyetlen extrával rendelkezett, és az hősünk kutyája, Shadow volt. A Retribution alcímű új rész (év végén jön PS3-ra és 360-ra) előzmény lesz, közelharccal kibővített harcrendszerrel. ■

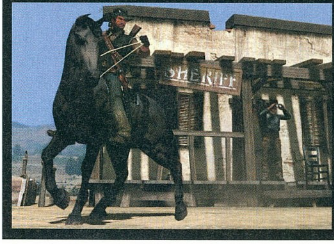
KIMUTATÁS





RED DEAD REDEMPTION

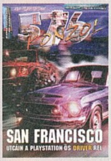
A 2004-es Red Dead Revolver egy játékmenetében komoly kihívásokkal küszködő játék volt, ezeket azonban a western-környezet és a Rockstar hagyományaihoz méltó történet miatt sokan megbocsátották – és ők a PS3 2005-ös bemutatkozása óta várják a folytatást (a második részt már akkor video-formában tudták prezentálni).



A hivatalos bejelentésre csak most került sor, hisz a fejlesztők a többszöri újrakezdés után most már a célegyenesben vannak: a RDR kora ősszel kerül majd a boltokba, PS3 és X360 platformokon. Ahogy a cím is jelzi – nem csak egy kettest biggyesztettek mögé –, nem egy egyszerű folytatásról van szó. Mind az időszak, mind a főhős más lett: ezúttal a századforduló környékén járunk, amikor a régi vadnyugat már elenyészőben van, a legendás pisztolyhősök megfáradt vénemberek, a koszos falvak helyét pedig iparosodó városok veszik át.

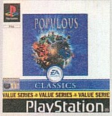
Persze nem mindenki tud alkalmazkodni: hősünk, John Marston bizonyítja, hogy rablóból lesz a legjobb sheriff, de teszi mindezt a régi időket idézően durva módszerekkel. A játékmenet finomságairól, az időlassítós célzás esetleges visszatéréséről még nem tudni semmit, de a GTA4-ben és az új Midnight Clubban már bizonyított játékmotor legalább azt szavatolja, hogy a látvánnyal, a hatalmas, szabadon bejárható területtel nem lesz gond. ■

Oldschool '99/03



A BORÍTÓN
DRIVER

Felejtsd el a Driver-széria mai teljesítményét, az első forradalom volt! Tanner ügynök ugyan minden idők legtöbb rendőrhajhálával végződő küldetését hajtotta végre, de ettől eltekintve a program szinte tökéletes volt. Mi 98%-ot adtunk rá, a kiadó milliókat adott el belőle – aki pedig kipróbálta, az azóta is arra vágyik, hogy végigcsapasson San Francisco hullámos útjain!



BEST OF '99/03
POPULOUS 3

A The Beginning alcímű program talán a PS-korszak legjobb stratégiai játéka volt, köszönhetően annak, hogy közel sem egy hagyományos aranygyűjtős-seregépítős-lerohanós RTS-t kaptunk, hanem egy egyedi, fantasy beütésű, akcióban sem szűkölködő programot. Igaz, a látvány e hardveren elég szöszös volt, de aki ezen túltette magát, az élvezte a mágiával megvívott harcokat...



N64-ES
VERSENYEK

A Nintendo harmadik generációs konzolján volt sok remek játék, de versenyprogramokból hiányt szenvedtünk. Egy hónap volt kivételes, mégpedig ez – hisz egy számunkba hirtelen három ilyen program is befurakodott. Igaz, a Penny Racersről szinte megemlékezni is kár, de a Top Gear Rally folytatása, az Overdrive már fogyasztható termék volt, a Beetle Adventure Racing pedig egyenesen kihagyhatatlan!

Spectrobes: ORIGINS



Sokan megpróbáltak már hasznot húzni a Pokémonok népszerűségéből, és a legmesszebbre a Jupiter által fejlesztett (és a Disney által gondozott) Spectrobes jutott. A két DS-es epizód után most elérkezett az idő a Wii meglátogatására, ez lesz az év végén érkező Origins. Az alcíme ellenére klasszikus folytatásként működő játék tulajdonképpen ugyanazt tudja, mint az elődök: szörnyek gyűjtögetését és nevelését, sci-fi környezetet, valamint remekül megoldott régészkedést (a seregünket alkotó spectrobe lényeket így szedhetjük össze). A legfőbb változás a grafikát érte, nagy vonalakban a játékmenet maradt ugyanaz – oké, csatában most már csak egy lény vesz részt, nem kettő –; de mivel „rendes" konzolos Pokémonra hiába várunk, ez sem nagy gond... ■





ÁLLÍTÓLAG... a meg nem erősített tartomány

PSP 1.9? 2.5? 33.3? Bár a Sony szinte naponta tagadja azokat a pletykákat, miszerint gőzerővel készül a PSP utódja, pont e híresztelések magas száma miatt tűnik tutinak a dolog. Ráadásul most két irányból is elkezdtek ömleni az értesülések. Az egyik a PSP-4000 néven futó gépről mesél, amely egyfajta „PSP Lite", azaz teljesen átalakított verzió lenne. A hírek azonos képernyőméret mellett kisebb gépről szólnak, amit egy, a mobiltelefonokhoz hasonlóan feltolható képernyő segítségével érnek el (hadd ne tegyük hozzá minden mondathoz: állítólag). A másik hír már egyenesen a PSP2-t említi, amely jóval erősebb hardver mellett már UMD nélkül hódít, és minden játék letölthető lesz rá.

Kiszállt a nyolcadik utas! A Sega hatalmas csinnadrattával jelentette be pár éve, hogy megszerezték az Alien-filmek játékjogait, és rögtön két játékkal készültek elvarázsolni minket. Az egyik a Gearbox által gondozott szakasz-alapú FPS volt, a Colonial Marines, a másik pedig az Obsidian által készített, még cím nélküli RPG. Nemrég kiderült, hogy az Obsidian dolgozóinak egy részét elküldik, és minden jel arra mutat, hogy a Sega törölte a játékot. Ráadásul az FPS sincs jó helyzetben, állítólag ott is a minőséggel vannak komoly bajok, úgyhogy ott is bármelyik pillanatban lesújthat a bárd.

Az FF4 után történt... A Square-től sosem állt távol, hogy ugyanazt a játékot többször is kiadja, és úgy tűnik, hogy megint valami hasonló folyik náluk. Igaz, most olyasmiről van szó, amit angolul sosem kaphattunk meg a Final Fantasy 4: The After Years című játékról. Ez természetesen az FF4 folytatása, Cecil és Rosa gyermekének főszereplésével, ami Japánban mobiltelefonokra jött ki, méghozzá öt epizódban. Ez készül most Wii-re, de hogy korongon kapjuk-e meg, avagy letölthető formában, azt még nem tudni.

Űrszekerek Amikor a Bethesda összeállt a Splash Damage csapatával, senki nem tudta, mire is készülnek. Biztos információ most sincs, de a legesélyesebb egy Star Trekes multiplayer FPS, a Star Wars Battlefront mintájára. Persze e világhoz nem annyira illik az eszeveszett akció, így vagy az univerzum messzi múltjába vagy távoli jövőjébe helyezik majd a programot. ■



White Gold: War in Paradise

Az Ukrán Deep Shadows fejlesztőcsapat élete minden bizonnyal sokkal nyugodtabb lenne, ha nem készülne az Eidosnál a Just Cause 2 – merthogy a két játék közt bizony nem kevés hasonlóság van. Itt a Karib-tenger környéki paradicsomban járunk, egy, a kormány által mindenre felhatalmazott ügynök szerepében. A háttérsztori szerint egy különlegesen veszélyes drog gyártóit kell elkapnunk, de amíg ide eljutunk, gyakorlatilag mindenkivel összebalhézunk. A teljesen nyílt játékmenetű FPS-ben (gondolj a Far Cryra, csak esősebb vidéken) sok banda vár problémamegoldóra, elköthetünk autót, hajót és repülőt, lesz majd szintlépés és párbeszédek is. A PC-s verzió oroszul már megjelent, az angol kiadásra (akkor már 360-on is) viszont pár hónapot még várni kell – addig remélhetőleg kijavítják a millió programhibát is... ■



Cities XL

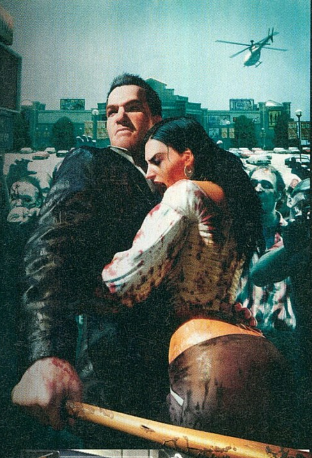
Nem, a Cities XL nem csak egy minőségi polgármester-szimulátor lesz a SimCityk stílusában. Persze az e téren támasztható követelmények mindegyikének megfelel: 500 eltérő épület, földig zoomolás lehetősége, kiemelt figyelem a közlekedésre, ezernyi tanácsadó, ami csak kell. Ezen túl azonban még két fontos eleme lesz: az egyik a minijátékok, a másik pedig az online lehetőségek. Az előbbi – a játékban GEM néven futnak – a valóságban „maxijátékokat" takar, azaz olyan modulokat, melyek nem egy egész várossal foglalkoznak, hanem kisebb entitásokkal. Így koncentrálhatunk egy autógyárra, próbálhatunk vidámparkot vagy síközpontot építeni, és mind-mind külön lehetőségekkel vár minket. Online téren MMO-ra hajaz a játék – előfizetés is lesz –, ahol a körülöttünk levő metropoliszokkal kereskedhetünk. Megjelenés nyár elején, csak PC-n. ■



DEAD SPACE: EXTRACTION 17. OLDAL



HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL 66. OLDAL



WII: CSAK FELNŐTTEKNEK!

...avagy megérkezett a horrorjátékok első hulláma a „gyerekgépre"

Előző számunkban írtunk a Wii elképesztő népszerűségéről, és arról, hogy a fejlesztők, kiadók számára sokkal biztonságosabb út, ha könnyed, vidám, egyszerű játékokat dobnak a piacra, amelyekből még „véletlenül" is elfogy néhány százezer a 40 millió Wii-tulaj között. Felhoztuk továbbá, hogy pont e játékok túlburjánzása miatt van nagy lehetőség abban, hogy a merészebbek komoly, kemény, adott esetben akár véres játékokat is készítsenek: egy ekkora felvevőtáborban biztosan akad piaca ezeknek is.

És láss csodát, e hónapban három Wii-exkluzív horrorjátékot is tesztelhetünk, egy negyedikről pedig előzetest tudunk írni! Akik tehát nincsenek ellenére egy kis zombigyilkolásnak, őrültgyilkolásnak vagy éppen fertőzöttgyilkolásnak (és persze elmúltak 18 évesek, így már nem ártatlan, e virtuális cselekvésektől azonnal pszichopata állattá változó ártalmatlan lelkek), azok érezzék jól magukat, eljött az ő idejük! ■



MAD WORLD 84. OLDAL



DEAD RISING: CHOP TIL YOU DROP 92. OLDAL

ANIME ÁRADAT

A filmfeldolgozások mellett ma már a garantált siker egyik módja az anime-feldolgozások fejlesztése. Ennek oka, hogy az utóbbi egy-két évében az anime Japánból kiindulva az egész világot meghódította, ma már Amerikától Zimbabwéig (oké, ez utóbbiban nem vagyunk biztosak) megjelennek a sorozatok DVD-n. A tavalyi év is sűrű volt ilyen szempontból, de 2009 még ennél is nagyobb megterhelést jelent majd a rajongók pénztárcájának – már csak azért is, mert úgy tűnik, minden platform megkapja a maga játékát.

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

PLATFORM **PS2**
EURÓPAI KIADÓ **ATARI**

Ha az Ultimate Ninja-játékok tetszettek, ezzel sem lesz sok gondod, lévén szinte egy újrakiadásról van szó, új karakterekkel és egy új játékmóddal. A végtelenül egyszerű, ám egész élvezetes verekedős játék ezúttal a Shippuden-sorozat idején játszódik – ez önmagában is sok új harcost és extra mozdulatot jelent (bár minden régi figura is elérhető). Ennél talán fontosabb a Master-mód, ahol Narutóval (hihetetlenül kopár vidékeken rohangálva(egy könnyed RPG-szerűségbe csöppenünk. A Japánban már két éve megjelent játék májusban kerül a boltokba.



DRAGONBALL: EVOLUTION

PLATFORM **PSP**
EURÓPAI KIADÓ **NAMCO BANDAI**

Úgy általában nem jellemző ránk a játékok kipróbálás nélküli elítélése, de ebben az esetben kivételt kell tennünk. Az rendben van (illetve nincs, de hagyjuk), hogy az élőszereplős Dragonball-film csak álmodhat a Kis Vuk kritikai fogadtatásáról, olyan ótvar lett. De hogy ebből miért kellett egy végtelenül ronda, a korábbi játékoknál sokkal egyszerűbb verekedős programot készíteni, azt nem igazán értjük. Szögletes, az eredetivel sokszor köszönőviszonyban sem levő sztoriszálakra és karakterekre épül – Goku például itt iskolába jár…



BLEACH: DARK SOULS

PLATFORM **DS**
EURÓPAI KIADÓ **SEGA**

Szintén egy két éves játékról van szó, de szép lassan a második DS-es Bleach-feldolgozás eljut hozzánk is – a Sega március végére jósolja az európai premiert. A legendás Treasure által készített játék természetesen az akcióra, a hőseink és a gonosz szellemek közti harcra épül – és most az utóbbiakat is irányíthatjuk! Karaktereink képességeit most is kártyákkal turbózhatjuk, de most e kártyákat is fejleszteni lehet. A rajongók számára fontos lehet, hogy az első és a második évadok közt játszódó sztori a kánon része, az alkotók jóváhagyásával készült.



ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE

PLATFORM **WII**
EURÓPAI KIADÓ **ATARI**

Mi fialhat több pénzt egy anime-feldolgozásnál? A válasz egyszerű: ha a játékot egyetlen nemes húzással két részre vágjuk, és három hónap eltéréssel dobjuk piacra őket. Az Unlimited Cruise pontosan így készül, az első rész nálunk júniusban várható. A játékmenet megmarad az előző Wii-s epizód könnyed kalandplatform keverékének szintjén, szóval sok fejtörést, szenvedést nem kell várni. A hajókázó csapat új kalandját rengeteg harc színesíti, illetve az állatokkal barátkozás, ami minden hősnél más és más extra képességet jelent.



MANAPSÁG TELJES ERŐVEL TOMBOL A RETRÓ, ÉS ENNEK EGY FONTOS ELEME A RENGETEG REMAKE MEGJELENÉSE. MOST KÉT OLYAN BOXJÁTÉK TÉR VISSZA WII-RE, AMELYEK ANNO MILLIÓKAT MOZGATTAK MEG. TALÁN NEM IS KELL HANGSÚLYOZNI: E GÉPEN NEM SZIMULÁCIÓRA KELL SZÁMÍTANUNK (HA AZ ÉRDEKEL, LAPOZZ PÁRAT A FIGHT NIGHT 4 ELŐZETESHEZ), HANEM MULTIS ÖKÖRKÖDÉSRE.

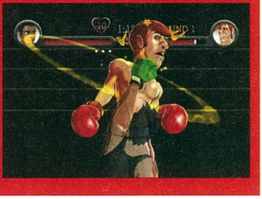
KIVÉNHEDT HARCOSOK?

READY 2 RUMBLE REVOLUTION VS. PUNCH-OUT!!



READY 2 RUMBLE: REVOLUTION
Az egykor Dreamcasten arató program alaposan megváltozott, mióta utoljára láttuk. Eltűnt például minden híres versenyző (az Atari csak a játék nevére köhögte ki a pénzt), így Afro Thunderék helyett mai hírességek (Brad Pitt, Shaun White, David Hasselhoff) karikatúrái fogják gyepálni egymást a ringben. Eltűnt a fifikás harc is, a wiimote és a nunchaku a két ököl, szóval lengesd ezeket minél gyorsabban, így lehet győzni.

PUNCH-OUT!!
A NES-es boxjáték szinte változatlan formában tér vissza, ami azért valahol felháborító. A látvány egy közepes Flash-játék szintjén van, de itt legalább a régi harcosok között vághatunk véres ösvényt (illetve vértelent, hisz Nintendo-játékról beszélünk). Az irányítás itt is a kalimpálásra épül, egyelőre nem tudni, hogy opcionálisan választható lesz-e egy klasszikus, gombnyomásra, elhajlásra épülő rendszer, avagy sem.



Videojáték menni Hollywood

Mozikba került végre az új Street Fighter-film (legalábbis az óceán másik oldalán), és a kritikák bizony nem túl fényesek. A legjobbak még azok, ahol a végső konklúzió az, hogy ez a film olyan rossz, hogy az már jó. Sajnos azonban többségben vannak azok a vélemények, amelyek szerint Chun-Li kalandjai nemes egyszerűséggel unalmasak és otrombák. Azt azonban mindenki megjegyzi, hogy a karaktereknek nem sok köze van az „igazi" harcosokhoz, és senki nem érti hogy miként lehet úgy Street Fighter-mozit készíteni, hogy a híres karakterek közül csak az említett lányka van benne, de Ken, Ryu, Blanka, Cammy és a többiek hiányoznak. Na de mindegy, zárjuk egy jó hírrel: Brett Rattnert, a God of War-film rendezőjét a forgalmazók felmentették e pozícióból…

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
KING OF FIGHTERS (Scion)	Bemutató: **2009** Rendező: **Gordon Chan** (A medál) Forgatókönyv: **Rita Augustine** (ez az első filmje)	„A film egy vadonatúj sci-fi fordulatot hoz a játékok világába, amelyben egy gonosz erő a harcosokat különféle világokba hurcolja, ahol a helyiekkel kell megküzdeniük." Na mindegy, Maggie Q lesz Mai…
MORTAL KOMBAT: DEVASTATION (Threshold)	Bemutató: **?** Rendező: **mink** (igen, ez a neve; csak egy Steven Segal- és egy Xzibit-filmet csinált eddig)	A második film óta készül a Devastation, de vagy 15, ótvarabbnál ótvarabb forgatókönyv után a Midway csak most hagyott jóvá egy tervet. Az Imdb értesülései ellenére még nincsenek szereplők.
ESCAPE FROM CITY 17 (–)	Bemutató: **YouTube** Rendező: **David és Ian Purchase** Forgatókönyv: **nem volt**	Két epizód, összesen 500 dollárból, tervek, forgatókönyv, segítők nélkül – de a Half-Life 2 világát tökéletesen sikerült átültetni a filmvászonra. Igaz, a kamera sokat remeg, de az effektek ütnek, a sztori rendben van, a hangulat pedig tökéletes.
CLOCK TOWER (Sony)	Bemutató: **2009** Rendező: **Martin Weisz** (The Hills Have Eyes 2) Forgatókönyv: **Jace Anderson** (Crocodile 2, Killer Rats)	A forgatókönyv-író eddigi munkásságából ítélve az Aranypolgárnak nem kell aggódnia, hogy letaszítják a trónról… Véres horror lesz Brittany Murphyvel a főszerepben; a címén túl a játékokhoz sok köze nem lesz…
CITY OF HEROES (?)	Bemutató: **2010** Producer: **Tom DeSanto** (X-Men 1-2, Transformers 1-2)	Nem teljesen értjük, hogy e játék jogait miért kell megvenni, hisz ez pont arról szól, hogy az ismert szuperhősök helyett mindenki megalkothatja saját figuráját – így pont közismert karakterek nincsenek benne…

TOPLISTA Magyarország 2009. február 16-22.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Killzone 2	PS3	9.7
2.	Fallout 3	PC	9.0
3.	WoW: Wraith of the Lich King	PC	9.5
4.	Guitar Hero 3	X360	–
5.	FEAR 2	PC	8.5
6.	Pokoli Szomszédok	PC	–
7.	World of Warcraft	PC	–
8.	Need for Speed: Underground	PC	–
9.	WoW: Burning Crusade	PC	–
10.	Code of Honor	PC	–



OLIMPIAI JÁTÉKOK

A fedettpályás pénzgyártás bajnoka: Sega!



Bármit is gondolunk a Mario and Sonic at the Olympic Games című programról, két dolog teljesen biztos. Egy: sokkal, de sokkal élvezetesebb volt, mint a realisztikus feldolgozás. Kettő: a Wii-re és DS-re megjelent játék eladásai a 13 milliót közelítik, vagyis bőven verik bármelyik Call of Dutyt vagy a GTA4-et. Adjuk össze e két dolgot, és nyilvánvaló, hogy a két, egykor ellenséges figurából elválaszthatatlan barát lett, és a februárban esedékes vancouveri téli olimpiára megint összeállnak. Ugyanúgy minijátékokként kapjuk meg a sportágakat, természetesen a két gép eltérő, egyedi képességeit kihasználva (Wii-n használhatunk Mii-ket és lesznek letölthető extrák, DS-en pedig wifin át négyen is csúszkálhatunk). A megjelenés még idén várható, pár héttel az Olimpia előtt.



DSi áprilisban
Április 3-án Európában, így nálunk is a boltokba kerül a harmadik generációs DS, melyet a Nintendo DSi névre keresztelt. A két apró kamerával felszerelt, kicsit átalakított (nincs többé Game Boy-kompatibilitás), online játékbolttal kiegészített masina ára 150 font lesz, a magyar részletekről még nem tudni.

A JÁTÉKVILÁG számokban

50 Cent készít filmet a Saints Row gengszteres játéksorozat alapján

1 pornófilm jelent meg eddig a Left 4 Dead alapján, Left 4 Head címmel

56 százaléka az Xbox Live-felhasználóknak gold státuszú, azaz fizetős

4.5 másodpercig látható egy férfi nemi szerv a GTA 4 Lost and Damned kiegészítőben

493 különféle pokémon szerepelt eddig a játékokban és a filmekben

12 órába telt végigjátszani nekünk a RE5-öt. Ennyit a 7-8 órát említő pletykákról…

300 ezer előfizetője maradt a Warhammer Online-nak a november végén regisztrált 750 ezerből

45 koncertet ad idén a Video Games Live koncertsorozat. Hozzánk legközelebb Kölnig jutnak

200 millió dollár lesz a költségvetése a Lost Planet-filmnek. Ennyiből csak sikerül minőséget alkotni…

MODERN HADVISELÉS

Az Operation Flashpoint felejthetetlen játék volt – egyfelől legendásan ronda, másfelől legendása élvezetes. Realisztikus háború-modellezés, hatalmas csataterek, rengeteg jármű és fegyver, remek multiplayer. Most két folytatás is készül, a név szerinti a régi kiadótól, a másik pedig a régi fejlesztőktől. Mivel a játékmenet terén a hasonlóság szinte hatalmas, egy táblázatban foglaltuk össze, hogy mit is tud a Dragon Rising és az ArmA 2.

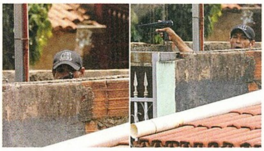
ÖSSZEVETÉS

Operation Flashpoint: Dragon Rising		ArmA 2
a kitalált Skira szigetet az oroszoktól elfoglaló kínaiak legyőzése	A BEVETÉS	a kitalált Chernarusszia országot elfoglaló kommunisták legyőzése
Kiska szigete Oroszország és Alaszka között	A HELYSZÍN IHLETŐJE	Csehország, a fejlesztők otthona
350 négyzetkilométer, erdőkkel, hegyekkel és falvakkal	A TÁJ	225 négyzetkilométer, erdőkkel, hegyekkel és falvakkal
65 fegyver, eltérő lőszertípusokkal és kiegészítőkkel	ARZENÁL	72 fegyvertípus, plusz rögzített fegyverek
55 jármű (földi és vízi egységek, helikopterek)	GÉPESÍTÉS	50 jármű (földi és vízi egységek, helikopterek és repülőgépek), összesen 167 variációval
három fő van a szakaszunkban, őket lehet közvetlenül irányítani	TÁBORNOKOSKODÁS	a High Level opcióval klasszikus RTS-nézetre válthatunk
4 fő	KOOPERATÍV LEHETŐSÉGEK	2 fő
32 fő (PC), 16 fő (X360, PS3)	MULTIPLAYER	128 fő (PC)
2009. nyár	MEGJELENÉS	2009. nyár
→ teljesen realisztikus ballisztika (eltérő lövedékek eltérő hatásainak modellezése) → minden kráter, megsemmisült ház az egész kampány során úgy marad → minden katonának egyedi arca és ruházata lesz → a nagyobb csatákban akár száz NPC is részt vehet → PC-n lesz küldetésszerkesztő	EXTRÁK	→ a civilek extra küldetéseket adhatnak → a sebesülteket lehet fedezékbe húzni, ahol felgyógyíthatjuk őket → bármikor lehet váltani a környéken levő szakasztagok között → kézjelekkel is kommunikálhatunk társainkkal, ha a rejtőzés fontos → lesz mindent tudó küldetésszerkesztő





Kishírek a nagyvilágból



Túszejtés, fénypisztollyal

Tragikus esetről van szó, ám mégis, nehéz megállni mosolygás – vagy földön fetrengős röhögés – nélkül. Történt ugyanis Brasíliában, hogy egy embernek egy asszony 42 reallal (4500 Ft) forinttal tartozott. Emberünk el is indult behajtani jussát – idáig túl sok extremitás nincs a történetben. Az akcióhoz használt eszközei viszont már említésre méltók: egy Sega Master System géphez kapható fénypisztolyt használt. Senki nem fogott gyanút, és az elkövetőre végül a brazil kommandósok vonultak ki, teljes harci díszben.



Test Drive Unlimited 2

A Test Drive Unlimited hatalmas siker volt, és a mai napig sokan játszanak a Hawaii-t szabad játszóterül kínáló programban. Az Atari már évek óta csöpögteti az információkat, miszerint készül a második rész, de konkrétumokat egyelőre nem tudunk. Most azonban kikerült néhány kép a játékból, melyeken látszik egy nagy váltás: az utcai/országúti versenyzés mellé megkapjuk az off-road futamokat is, sárral, buggykkal, crossmotorokkal, no meg minden időjárási nyavalyával, amit el lehet képzelni. A megjelenési dátum, és aplatformok még ismeretlenek.



Quake Live

Ma már böngészőben sokféle játékot lehet játszani, de azt még e „platform" lelkes hívei is elfogadták, hogy komoly akciójátékra ez nem alkalmas. John Carmack azonban másképp gondolta, és mivel ő ilyen figura, gondolatait tett követte. Fiatal tanítványaival együtt megalkotta a Quake Live-ot, ami gyakorlatilag a Quake 3 Arena ingyenes, böngészőben játszható (csak egy 4 MB-os modult kell letölteni) verziója. A bétaverzió mindenki által kipróbálható a www.quakelive.com oldalon keresztül; csak azt nem értjük, hogy a Q3DM17 pálya miért nem elérhető!

Bár az EA-t meglehetősen keményen érintette a gazdasági válság (1000 fő feletti leépítés, a készülő játékok 20%-ának elkaszálása), a kiadó tudja, hogy csak előremeneküléssel lehet túlélni ezt a helyzetet: kiváló minőségű játékokat kell készíteni. Ezek lehet, hogy kereskedelmileg elmaradnak a várakozásoktól – mint mondjuk a Dead Space – de legalább alapot teremtenek a majdan remélhetőleg már minden téren sikeres folytatásoknak. Februárban épp ezért az EA szinte géppuskaszerűen szórta az újabb és újabb bejelentéseket. Ezek közül most négyről írunk röviden, de semmiképp ne hagyd ki bővebb előzeteseinket sem!

EA JÁTÉKESŐ

Az óriáskiadó új bejelentései



MASS EFFECT 2
FEJLESZTŐ **BIOWARE**

Tudtuk, hogy készül a Mass Effect 2, hogyne tudtuk volna, hisz eredetileg is trilógiának indult a dolog. Akkor is szép azonban látni, hogy a BioWare tényleg dolgozik a játékon – ha már a beígért letölthető tartalmak terén elég gyér a felhozatal (most jelentették be a második pakkot, egy arénabajnokságot). A rövidke videóban mindössze egy dolog derül ki – hogy Shepard kapitányt halottként tartják számon. Mivel azonban kiderült, hogy a ME2 „megeszi" majd az első rész mentéseit, biztosak vagyunk benne, hogy előbb-utóbb kiderül: ez csak átverés, és sokkal inkább foglyul ejtve éldegél valami geth-börtön mélyén. Ezzel rögtön adódna is a játék sztorija: az első rész hősének kiszabadítása, akár egy új csapattal, akár a régiekkel. Persze mindez csak spekuláció, de nekünk azért tetszene ez az elképzelés. Megjelenési dátum nincs, platformokról sem tudni (ez első rész alapján az X360 és a PC adottnak tűnik, a nagy kérdés, hogy PS3-ra is átvonulnak-e).



G.I. JOE
FEJLESZTŐ **DOUBLE HELIX**

Igen, a nyár végén a mozikba kerül a 15-20 éve nálunk is hatalmas sikerrel terjesztett akciófigurákon alapuló egész estés mozifilm, és ezzel együtt megkapjuk a játékfeldolgozást is. El tudjátok képzelni, ugye? FPS, fedezékharc, marcona katonák, meg online Kobra-Joe ütközetek... de ezúttal nem erről van szó – nagyon nem erről! A mozi alcímének elhagyása jelzi, hogy itt nem a filmet fogjuk követni. Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy a játék nem szokásos FPS lesz, hanem a régi időket idéző, felső nézetes kooperatív lövölde: a Contra felső nézetes szekcióit említhetnénk, mint legközelebbi rokont. A G.I. Joe kiemelten támogatja a kooperatív szórakozást, az összes jármű sokkal hatékonyabb lesz így, ráadásul a három osztályba sorolt hősök (közelharci, távolról hatékony, illetve ezek keveréke) így kiválóan kiegészíthetik egymást. Rengeteg megnyitható karakter, végtelenül egyszerű irányítás; nyáron, a PC-t leszámítva minden platformon.



ALICE
FEJLESZTŐ **SPICY HORSE**

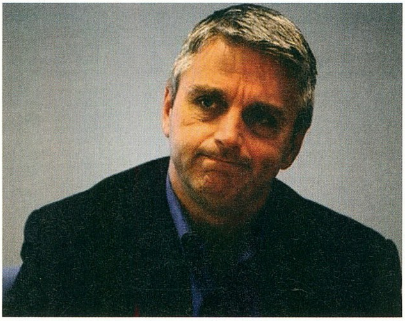
2000-ben jelent meg az Alice PC-re, és azonnal kultjáték lett belőle. Lewis Carroll hallucinogén-fűtötte őrült meséjéből hasonlóan „épkézláb" akciójáték született, és Alice, őrült tekintetével és hatalmas, véres késével egy generáció kedvenc játékkaraktere lett. American McGee, a játék megálmodója azóta ugyan sokkal zavarosabb vizeken kalandozik, de idén eljött végre a lehetősége az EA-vel megejtett frigy második fordulójának. Ennek nagyjából kilenc hónapon belül eredménye is lesz, hisz a játékot – PS3-on, X360-on és PC-n – még idén tervezik megjelentetni. Ehhez képest az, hogy az egy képen kívül semmi kézzelfogható információ nincs az új Alice-ról, elég megdöbbentő. Annyit sikerült kiszedni belőle, hogy nem remake lesz, hanem folytatás; hogy lesz benne valamilyen szintű multiplayer (inkább koopra számítunk, mint Alice-klónok háborújára). A látványtervet mindenesetre imádjuk!

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
FEJLESZTŐ **EA MONTREAL**

Az Army of Two a 2008-as év egyik legkellemesebb meglepetése volt, különösen a minden várakozást alulmúló előzetes verziójához képest. A második rész ugyanarra a militarista hangulatú együttműködésre épül, mint az első, és a két hősünk kiléte sem változik. Ami viszont más lesz, az a környezet: a világ körüli „turnét" egyetlen hatalmas város váltja fel (a nevét még nem tudjuk, de Shanghai elég erősen esélyes). Ezt fogjuk házról házra, utcáról utcára, negyedről negyedre bejárni, megtisztítani, felszabadítani. Természetesen a kooperatív akciók tárháza alaposan megnövekedett, és most sokkal több járműhasználatban is részt vehetünk. A játék hangulata is megváltozik, kicsit visszafogják a „két amerikai faszagyerek szétlő mindenkit" hangulatot, és némiképp emberségesebb világképet fog sugározni a játék – morális döntésekkel, civilekkel. Bővebb információk remélhetőleg következő számunkban!

BŐVEBB ELŐZETESEINK DEAD SPACE: EXTRACTION (EA REDWOOD SHORES) **17. OLDAL** SABOTEUR (PANDEMIC) **28. OLDAL** FIGHT NIGHT: ROUND 4 (EA CHICAGO) **30. OLDAL**

ők megmondták... **idézetek**



„A válság igazából áldás a videojáték-iparnak!"
John Riccitiello, EA-nagyfőnök a DICE rendezvényen. Nem arra gondolt, hogy milyen jó dolog is több ezer embert kirúgni, hanem arra, hogy a gyenge minőséget termelő cégeket a válság kiirtja. Háát, furcsa megközelítés...

„Ha egy filmben van egy káromkodás, azt egyszer hallod, de egy játékban mindig visszamehetsz oda, és újra hallani fogod!"
Sue Clark, az angol BBFC film-besoroló szervezet szóvivője. Szegénynek még senki nem szólt arról, hogy ma már (sőt, a VHS 1975-ös indulása óta) a filmeket is vissza lehet tekerni...

„A Metal Gear Solid 4 és a Metal Gear Online trófeáival kapcsolatban mindenkit megnyugtatok: tudunk róla, hogy a játékosok szeretnének a mi játékunkban is trófeákat szerezni. A Konamin belül sok szinten és osztályon tárgyalunk a dolgokról, és amint tudunk valami biztosat, a hivatalos oldalon közzétesszük azt."
Avagy miként vesztek el a bürokrácia útvesztőiben a trófeáink. Snake már öreg, nem bírja sokáig ezt a teszetoszát!

„[Február 28-án] szombat este, egy Bungie-vacsora alatt, pontosan 18:36-kor egy négy játékos részvételével lezajlott meccs (pálya: Foundry, játékmód: Infection, játékidő: 3:19) volt az egymilliárdodik online Halo 3 csata."
A Bungie-blog büszke tudósítása. Egy másik statisztika: az összesített, vérre menő, azaz ranked meccsek időtartama eddig 64.109 év volt.

„A játékipar nagy bajba kerülhet, ha folyamatosan csak folytatásokat gyártunk. Új élmények kellenek, ez jobb a játékosoknak és a kreatív fejlesztőknek is. [...] Természetesen nem zárok ki egy Little King's Story-folytatást."
Yasuhiro Wada, japán játékdesigner. Nem mellékesen a Harvest Moon-sorozat atyja. Szintén nem mellékesen, tavaly jelent meg e sorozat 18. és 19. tagja. Harvest Moont fejleszt, vizet prédikál...

„A Midway a cég Mortal Kombat-sorozatához fűződő minden jog eladásához keres üzleti partnert."
A csőd szélén álló cég egyik peres ügyének egyik dokumentumából. A mi vágyunk: Mortal Kombat vs. Disney Universe!

„Gőzöm sincs ki ez az ember, egy hónapja hallottam róla először!"
John Koller, amerikai Sony-fejes Dave Perryről, aki először említette meg Twitteren az állítólag UMD nélkül működő PSP2-t. Ugyan már John, ez az ember hozta el nekünk az MDK-t és az Earthworm Jim-szériát! Még mindig semmi? Az Enter the Matrix csak rémlik, nem? Na, az is ő volt...

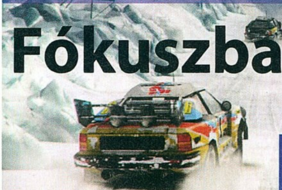
„A Resident Evil 5 nem hozott nagy változást a sorozatba, és ez nem is igazán gond, hiszen új gépeken jelenik meg. A hatodik epizódnak azonban már meg kell újulnia, vagy elveszíti megújult népszerűségét."
Shinji Mikami, az első négy RE fejlesztésének vezetője. Jun Takeuchi, az ötös részért felelős producer egyetértett vele... ■



Mama modern asszony: háziasszonyból sikeres showwoman lett. A főszereplésével készült Cooking Mama-sorozat eladásai ma már bőven 3 millió felett járnak, így napjaink egyik legsikeresebb nőjéről beszélünk. Mama azonban megunta a főzőcskézést, a szeletelést és dinsztelést, a klopfolást és a kevergetést – és kiment a kertbe növényeket termeszteni. Azonban nem róla lenne szó, ha ebből nem csinálna műsort – hölgyeim és uraim, a tavaszi kertészeti szezonra időzítve a boltokba kerül a Gardening Mama. Először DS-re, siker esetén majd Wii-re is, és természetesen a magvetés, öntözés, trágyázás, ásás, karózás, rovarirtás, betakarítás lesz a lényeg. Négy kertféleség, 35 ápolható növénnyel – Mama következő milliós eredménye szinte garantált. ■

Destination PlayStation 2009

Fókuszban: a PSP!

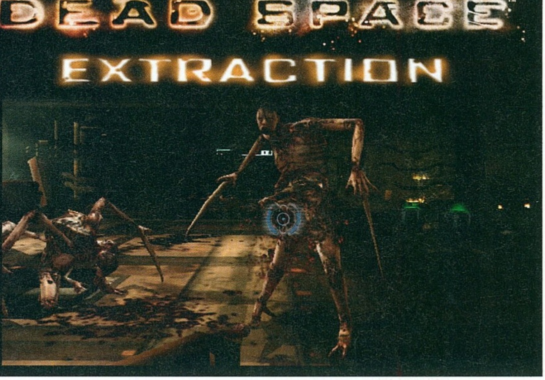




Előző számunkban már beszámoltunk róla, hogy PSP-feltámadás várható 2009-ben, és erre nézve újabb bizonyítékot kaptunk. Az évente megrendezett Destionation PlayStation eseményen a Sony ugyanis szinte kizárólag a kis gépre koncentrált, és egy halom játékot jelentettek be. A legrészletesebben bemutatott a régóta híresztelt kézi-Motorstorm volt, Arctic Edge alcímmel. Az Alaszkában helyet kapott játékban természetesen megjelennek a lánctalpas hójárók is, de az adrenalinban és ütközésekben gazdag versenyek stílusa nem változik. Online versenyek, módosítható gépek, új veszélyek – úgy tűnik, hogy a Motorstorm utazó cirkusza cseppet sem lassul le. (Extra bónusz: a játék PS2-re is megjelenik!) A további bejelentések között volt egy exkluzív Assassin's Creed-epizód (nulla részlet) és a szintén hónapok óta pletykált LittleBigPlanet (új helyszínek, pályaépítő elemek – remélhetőleg valamilyen szinten kompatibilis lesz a PS3-as verzióval). A legmeglepőbb új húzás mindenképpen a Rock Band Unplugged bejelentése volt. Ennek hallatán bennünk az apró gépre dugott gitárok és dobrendszer ugrott be, de nem erről lesz szó: bármelyik hangszert is játsszuk (akár az éneket is), a klasszikus gombnyomkodós játékmenetet kapjuk meg. Itt is lesz online bolt, a hangszerek között bármikor válthatunk, de multiplayer már nem várható. Ráadásul plasztikgitárok és -dobok, meg mikrofon nélkül a Rock Band azért nem az igazi... ■







Viszonylag szabad FPS vagy fénypisztolyos lövöldözés rögzített úton – ez a kérdés motoszkált minden Dead Space-rajongó fejében, amikor az EA bemutatta az előző számunkban a széria producere által már erősen sejtetett Wii-verziót. A megfejtés az utóbbihoz van közelebb: az Extraction a szokásos „fénypisztolyos" shooter lesz, előre rögzített útvonallal. Igaz, jóval összetettebb játékmenetre kell számítani, mint a House of the Dead-jellegű játékoknál: rengeteg fejleszthető fegyver lesz, megmarad a csonkolásos harcrendszer (plusz a telekinézis és az időlassítás is), lesznek nullgravitációs részek és a megszokottnál sokkal, de sokkal többször lehet majd választani, hogy merre akarunk menni. A fejesek „irányított FPS-ként" jellemzik a játékot, amelynek a fentiek mellett a legfontosabb tulajdonsága a kooperatív játék lehetőségének megjelenése. Ez nyilván alapkövetelmény egy ilyen jellegű játéknál, de itt megpróbálják az összjátékot, a két játékos együttműködését támogatni, tehát extra lehetőségekre is lehet számítani, nem csak két célkeresztre. A „nagykonzolos" Dead Space előzményeit elmesélő játék megjelenése év végén várható. ■

Következzen minden különösebb kommentár nélkül a Capcom eddigi legsikeresebb hat játéksorozata. Az adatok forrása a Capcom volt, a címeknél pedig mindenhol az angol nyelvű változatokat használtuk (már ahol volt). A kimutatás 2009 januárjában zárult le, így a SF4 vagy a RE5 eladásait még nem tartalmazza. A játékok számánál minden platform külön-külön számít, a néhol meglepően magas számoknál pedig a megfejtés általában a Japán-exkluzív, avagy mobiltelefonos verziók léte.

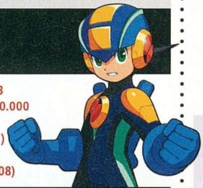
CAPCOM-MILLIÓK

RESIDENT EVIL



Játékok száma: 54
Összeladás: 35.500.000
Az első rész:
Resident Evil (1996)
A legutóbbi rész:
Resident Evil 1 Wii (2008)

MEGA MAN



Játékok száma: 123
Összeladás: 28.000.000
Az első rész:
Mega Man (1987)
A legutóbbi rész:
Mega Man 9 (2008)

STREET FIGHTER



Játékok száma: 60
Összeladás: 25.000.000
Az első rész:
Street Fighter (1987)
A legutóbbi rész:
SF Online (2009)

DEVIL MAY CRY



Játékok száma: 11
Összeladás: 10.000.000
Az első rész:
Devil May Cry (2001)
A legutóbbi rész:
Devil May Cry 4 (2008)

MONSTER HUNTER



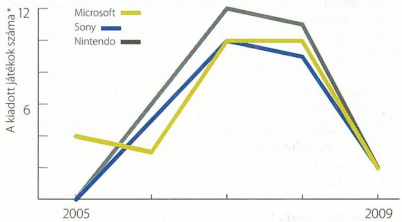
Játékok száma: 11
Összeladás: 8.500.000
Az első rész:
Monster Hunter (2004)
A legutóbbi rész:
MH Portable 2G (2008)

ONIMUSHA



Játékok száma: 12
Összeladás: 7.800.000
Az első rész:
Onimusha: Warlords (2001)
A legutóbbi rész:
Dawn of Dreams (2006)

Konzolgyártók teljesítménye



* csak a lemezen is megjelent X360/PS3/Wii-játékok

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Az első játék, ami megjegyezte az eredményedet, azaz high-score listát vezetett, az 1976-os Sea Wolf játéktermi gép volt a Midwaytől.

2 **Az első Tekken címe sokáig Rave Wars volt – és erre Law egyik támadása örökké emlékeztetni fog (bal ütés, jobb ütés, jobb ütés).**

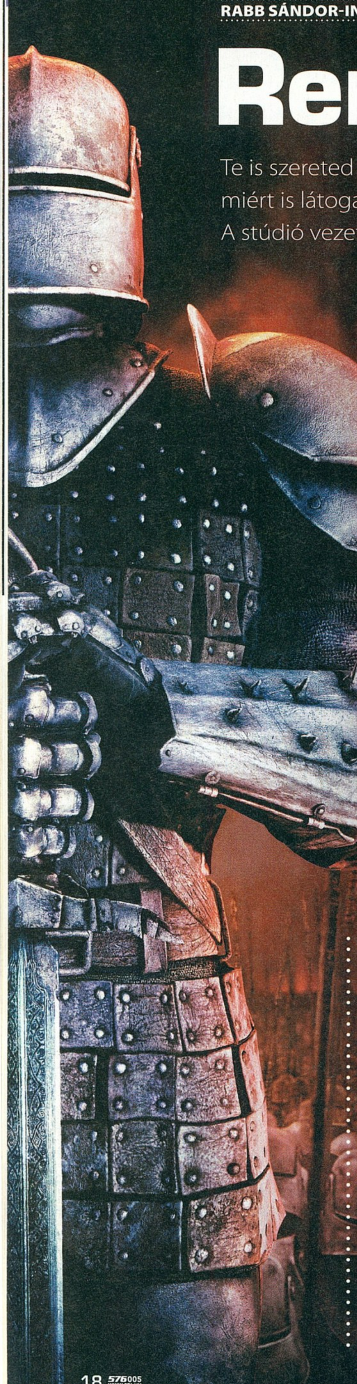
3 Tails – Sonic rókahaverja – teljes neve Miles Prowler. Ez a „miles per hour", azaz mérföld/óra kifejezés eljapánosításából jött össze.

4 **A Forza 2 fejlesztése során a fejlesztők összesen 41 gyorshajtási bírságot gyűjtöttek össze, és kettejük jogsiját vonták be.**

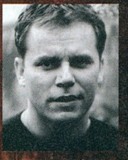
5 Az Atari úgy gyártatott le 1982-ben 12 millió példányt a Pac- Manből Atari 2600-ra, hogy addig csak 10 millió konzol került ki a boltokba.

RABB SÁNDOR-INTERJÚ

Rendermesterek



Te is szereted a látványos renderelt filmeket, intrókat? Akkor biztos megérted, miért is látogattunk el az ezekkel foglalkozó magyar Digic Pictures műhelyébe. A stúdió vezetőjét kifaggattuk múltról, jelenről és jövőről egyaránt.



RABB „ALEX" SÁNDOR, a kilencvenes években ment ki dolgozni Amerikába, első munkahelye a Digital Domain volt. Ezt követte a Square Pictures hawaii-i irodájában eltöltött két év, majd amikor megismerkedett Andy Vajnával, a Cinergihez ment dolgozni. Részt vett a Black Hole megalapításában, majd a Digic kiválása óta annak vezetője.

Igaz, hogy Andy Vajna alapította a Digic-et?
Egy kis kiigazítással, de igen. Andy a Black Hole nevű fejlesztőcsapatot alapította néhány tehetséges fejlesztővel (a nevükhöz fűződik az Exigo, a Warhammer RTS és a PSP-s Crazy Taxi is), és mi, a Digic belőlük váltunk ki. A legelső időkben, amikor az Exigo videóit készítettük, a Digic még nem létezett. Egyszerűen a Black Hole videóért felelős részlege voltunk.

És mikor váltatok ki onnan? És főleg: miért?
Nagyjából a Warhammer fejlesztésének végén jött az elhatározás, és semmi különleges kiváltó oka nem volt. Nem volt balhé, nem vesztünk velük össze – sőt, a mai napig remek viszonyban vagyunk, segítjük egymást, ha épp lehet, hisz közös a múltunk egy része és rengeteget tanultunk együtt a kezdeti évek során. Egyszerűen arról van szó, hogy amikor két év egy játék megalkotása, akkor a nagyjából fél éven át készülő renderelt videók készítői ugye rengeteget vannak munka nélkül. Ezt akartuk elkerülni, plusz megmérettettük volna magunkat más játékoknál, más cégeknél is.

Ha jól tudom, a Terminator 3 egyes jelenetein is dolgoztatok. Mintha arról írtak volna annak idején a lapok, hogy amit az ILM nem tudott megcsinálni, az hozzátok került…
Ez jól hangzik, de kicsit nyilván túlzás. Olyan nem nagyon van, amit az ILM nem tud megcsinálni – legfeljebb olyan, ami túl drága lenne náluk, vagy túl sok időt venne igénybe. Mi e csoportokba tartozó munkákat kaptunk, először két jelenetet (az emlékezetes daruskocsis üldözésnél), majd amikor ezzel mindenki maximálisan elégedett volt, még kettőt, majd még négyet, hatot – a végére vagy hetven jelenet volt a miénk. Még az ILM is elismerően nyilatkozott rólunk, szerintem nem várták, hogy egy ilyen messzi, kis országban ilyen minőséget hozunk össze!

Ez volt az utolsó filmes kalandotok?
Nem, a Szabadság, Szerelem majdnem minden CG-jelenetét is mi készítettük – kivéve Budapest bombázását. Persze sokaknak talán nem tűnik fel, de az összes tömegjelenet [például a parlamentnél vagy az uszodákban] teljes egészében számítógéppel van renderelve.

És miért nem folytattátok filmekkel?
Egyszerűen nincs annyi szakember Magyarországon, amennyi egy nagyszabású filmhez elég lenne. Jelenleg 37-en vagyunk a cégnél, ami egy akciódús film gyors „megfektetéséhez" nem elég. Csak egy számot említek: az ILM-nél kétezren dolgoznak, ami több, mint amennyi képzett filmes szakember Európában van. Plusz a játékoknál nagyobb a pörgés. Egy filmre rámenne egy évünk, így pedig öt-hat alkotást is össze tudunk hozni évente.

Tavaly azért nem érkezett tőletek ennyi videó – vagy csak én nem vettem észre?
Nem, a tavalyi évünk valóban furcsán alakult. Az egyik fő projektünk olyan 99%-os készenlétnél lett törölve. Nem a mi hibánk volt, a játékot kaszálta el a kiadó, így a filmre sem lett szükség. Aztán készítettünk még két videót egy cégnek, melyeket csak idén fognak bemutatni, de novemberben azért a THQ kiadta a Darksidershez készült filmünket – szóval nem maradt a világ Digic-film nélkül 2008-ban sem.

Mi volt az első önálló videótok?
Nevetni fogsz! Egy kínai bevásárlóközpontnak készítettük – de a videó elmenne bármelyik ázsiai MMO intrójának is. [Lejátssza a videót, sárkányok, amazonok, démonok küzdenek.] Nálunk esélytelen lenne, hogy egy bevásárlóközpontban ilyen lemenjen, de hát Shanghai más világ. Olyannyira, hogy ezt a jelenetet kamerák a plafonra vetítik – ami egyébként teljesen más látásmódot igényelt tőlünk.

Azt elárulhatod, hogy jelenleg min dolgoztok?
Nem, sajnos ilyen téren abszolút körbe vagyunk bástyázva titoktartási szerződésekkel. Pár dolgot azért említhetek: jelenleg három játékhoz, összesen négy videón dolgozunk. Ezek közül az egyik program be van jelentve, a másik olyan félig-meddig van bejelentve (ehhez készül a két, rövidebb filmünk), a harmadik pedig egyelőre abszolút titok. Az év egyik legnagyobb bejelentése, és eséllyel legnagyobb játéka lesz, ennek az első, a bejelentéskor majdan lejátszott videóján dolgozunk.

Hogy zajlik egy film készítése? Kész terveket, esetleg forgatókönyvet kaptok, vagy szabad kezet adnak a megbízók nektek?



Szabadság, Szerelem, Maya

Bal oldalon látható a Bem tér egy daruról fényképezve – no és digitálisan megkopaszítva. A jobb oldalon a befejezett filmből egy képkocka, mely ugyanitt készült. Megtalálod az egymilliárd eltérést a két kép között? Igen, minden digitális, az emberek ezrei, a zászlók, de még a kocsik és a fák is. És akkor képzeld el ugyanezt az uszodás jelenetekhez is...



Teljesen változó. A Warhammernél például a Games Workshop (a Warhammer-jogok tulaja) és a Black Hole (a játék készítői) szabad kezet adtak. Csak azt mondták, hogy be kell mutatnunk több fajt, és azt, hogy vannak a tucategységek mellett hősök. Ebből lett az az erdei harc, amit készítettünk. Ezzel szemben például a Universe at War esetében szinte mindent megmondtak: hogy a három faj mindegyikének benne kell lennie, és oldalanként legalább négy egységnek kell látszania, hogy mely különleges képességeket kell megmutatni, és hogy mely hősöknek kell megjelennie. De olyan is volt már, ahol kész animatikot kaptunk.

Melyik munka könnyebb?

A konkrét elkészítés, a renderelés, modellezés szempontjából mindegy. A felkészülés szempontjából természetesen a könnyebb az, amikor meg van szabva minden. Ekkor nem kell filózni a forgatókönyvön, legfeljebb a kameramozgásokon. Az viszont más kérdés, hogy melyik áll közelebb a szívünkhöz – és hogy melyik lehet a hatásosabb.

Hogy érted ezt?

Egy ilyen gyönyörű, renderelt videónak a feladata szerintem nem a játék részleteinek bemutatása. Ha el akarod mesélni, hogy melyik hős milyen speciális képességgel rendelkezik, azt megteheted egy jól összevágott ingame videóval is. Mi inkább igazi filmeket készítünk, miniatűr mozikat, melyek a részletek helyett a játék hangulatát, érzetét próbálják meg átadni. Ráadásul, ahogy nézzük a fórumhozzászólásokat, meg a kommenteket a videomegosztókon, ezt a közönség is így gondolja. Ma már épp ezért nigyekszünk elkerülni azokat a filmeket, amelyeknél nagyon meg lenne kötve a kezünk.

És később mennyire szólnak bele a cégek, amikor küldözgetitek az egyre újabb és újabb verziókat?

Biztos beleszólnának, de ezt a verziózást igyekszünk elkerülni. Az animatikot azaz az animált forgatókönyvet [ebben már benne van minden esemény a végleges verziónak, de textúra és animáció nélküli dolgokkal bemutatva] jóváhagyatjuk a producerekkel, de legközelebb csak hónapokkal később, a majdnem végleges verzióval jelentkezünk – persze ehhez kell a bizalom is a partnerek részéről.

Más dolog, amikor időközben a játék változik meg. A Warhammernél két ilyen kalandunk is volt. Az első kedvcsináló minivideóban például még Tzeentch káoszisten szerepelt – aztán eldőlt, hogy csak Nurgle és Khorne lesz a játékban, így ezt később nem használhattuk. Aztán, a játék megjelenése előtt pár hónappal a Games Workshop teljesen átalakította a goblinok kinézetét, és ezt a játék is átvette. Nekünk ez baromi sok munkába telt volna, így inkább kiharcoltuk, hogy hadd maradhassanak benne a „régi" goblinok a videóban.

Milyen a konkurencia, a rivalizálás ezen a téren? A Blizzard és a Square Enix renderelő cégein kívül milyen neves vállalatok dolgoznak még?

A legnagyobb, hozzánk hasonlóan szerződésre függetlenül dolgozó cég a Blur, ők sok száz alkalmazottat foglalkoztatnak, de mostanában kezdenek egyre inkább átállni az egész estés filmekre. Ráadásul a mi munkáink egyre nagyobb ismertségnek és sikernek örvendenek, így mondhatom, hogy a legnagyobb kiadók is érdeklődnek nálunk. Amúgy nagy harc, utálkozás nincsen, a blurös srácokkal igen jóban vagyunk, de a Warhammer videójára a blizzardos fiúktól is érkezett gratuláló levél.

Amúgy nagyjából mennyi idő kell egy videóra?

Nagyjából hat hónap. Ez az átlag, természetesen lehet picivel hosszabb idő is, vagy, ha nagyon sürget az idő, rövidebb is. A Universe at War intrót például négy hónap alatt hoztuk össze, az elég feszes tempót igényelt. Érdekes amúgy, hogy ezzel sokan még a szakmában sincsenek tisztában. Épp múlt héten kaptam egy hívást a három legnagyobb kiadó egyikétől, hogy kellene nekik egy látványos videó – az E3-ra. Azaz körülbelül két, két és fél hónapunk lenne rá, ami számunkra lehetetlen dolog.

Furcsa, hogy ennyire nincsenek képben...

Ez még semmi. Képzeld azt el, amikor megmutatjuk az animatikot egy marketingesnek, és erre azt hiszi, hogy ez a kész produktum. Halálra vált arccal néz ránk, és látszik, hogy az van a fejében, hogy „ezért fizettem ennyit?!" Mondjuk erre már bevált megoldásunk van: lejátsszuk neki a Warhammer intróját animatikját, majd a kész verziót – ettől megnyugszanak. Persze akikkel már másodszorra dolgozunk, azzal nincs ilyen gond. És szerencsére – illetve inkább az elégedettség, mintsem a szerencse az oka –, akikkel eddig dolgoztunk, általában jöttek újra.

„Mára eljutottunk odáig, hogy a játékipar legnagyobb nevei, a legnagyobb kiadók állnak sorba a Digic filmjeiért!"

És, ha nem vagyok túl indiszkrét, mennyibe kerül egy videó a megrendelőnek? Másodpercalapú számlázás van nálatok?

Nem, ennél jóval összetettebb a dolog. Van egy alap összeg, erre jön rá a videó hosszától függő mennyiség, illetve az is számít, hogy mennyire összetett az adott jelenet. Ha két ember beszélget egy asztal körül, mint mi, az nyilván könnyebb, és így olcsóbb, mint amikor két sereg zuhan egymásnak egy kitörő vulkánnal és két sárkánnyal a háttérben. No persze a mi videóink e két véglet között inkább az utóbbi felé billennek el! [nevet]

A zenéket, hangokat ti adjátok a filmekhez?

Néha rákényszerülünk, de nekünk nem ez a profilunk. A készülőben levő videókat általában mi beszéljük fel, de ezt nyilván a kiadó lecseréli a végén.

Ha jól értettem, a most készülő videókat az E3 idején fogják bemutatni – meg van már, hogy ezek után mivel fogtok foglalkozni?

Igen, májusban nagyjából mind a négy jelenlegi filmünkkel végzünk. Utána jöhet a következő hullám, ha az eddigi trendek valósulnak meg idén is, akkor még két nagyobb projektet fogunk bevállalni. Aztán novemberben kezdjük a következő adagot, és így tovább. Természetesen már vannak szerződéseink, szerencsére ott tartunk, hogy a legnagyobb kiadók is versengenek az időnkért.

És nem akartok bővülni?

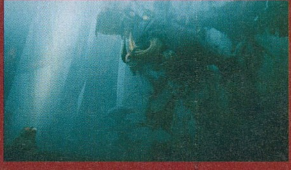
De, mindig keresünk tehetséges embereket – aki ezt olvassa, és jó grafikus, szobrász, vagy netán ért a klasszikus 2D-s animáláshoz, az keressen meg minket. A tapasztalat persze hasznos, de nálunk a tehetség többet számít, hiszen egy festőt ki lehet képezni a rajzolóprogramok használatára, egy szobrászból kiváló modellező lehet, a 2D-s animátor pedig tud váltani 3D-re. A Mayát és a hasonló programokat bárki kitanulja néhány hónap alatt – viszont akiben nincs tehetség, az nem lesz jó szakember. Úgyhogy ha az 576 KByte olvasói közül valaki elszánt és lelkes, bátran lépjen velünk kapcsolatba a *jobs@digicpictures.com* címen!



DARKSIDERS
A videóban az Apokalipszis megérkezte látható, amint egy nagyvárosban (New York?) becsapódik pár meteor, ezekből démonok pattannak ki. Majd War is, a büntetésben levő isteni szolga.



UNIVERSE AT WAR
Háború zajlik az emberek, a hatalmas, jobbára vörös gépekkel operáló Hierarchy és a letisztult, fehér, Apple-vonalvezetéssel készült Novus nép között.



WARHAMMER: MARK OF CHAOS
Erdei történet, amely egyben tanmese is: ha megérkezik egy böszme nagy démon a közeledbe, mindig legyen bekészítve valami varázslat, különben nagyon ráfaragsz. Akkor is, ha dögös elf vagy.

File View Games Help

Store | Community | My games | My media | Tools



Gőzük van róla!

Miként lett a Valve-ból a PC-s világ úttörője

[ÍRTA **GRATH**]

Ma már nem sok független fejlesztőcsapat maradt, és az utolsókat is elképesztő iramban „zabálják fel" az óriáskiadók. A teljesen önálló csapatok közül a legstabilabb anyagi helyzettel, leglelkesebb rajongótáborral egyértelműen a Valve rendelkezik. Az 1996-ban alapított washingtoni cég először a Half-Life 2-vel robbant be a köztudatba, és bár 1996 óta csak két önálló játékot adtak ki (no meg két kiegészítőt és rengeteg hivatalossá tett modot – már amennyiben a Portalt, a Team Fortress 2-t és a Left 4 Deadet ilyennek tekintjük), már ezekkel is félelmetes sikert arattak. De messze nem ez volt a legnagyobb sikerük. Nem, az a fejlesztés Gazelle néven, 2000-ben indult be…

KORAI ÖRÖMÖK

A Gazelle – majd kicsivel később, de még a bejelentés előtt Grid – néven futó projekt célja az volt, hogy a Valve kicselezze a klasszikus dobozos játékeladási rendszert, és ezt egy online terjesztési felületre cserélje. Érthető a dolog, így kiadóra sokkal kevesebb szükség van, ezért rengeteget lehet spórolni. Elvégre egy bolti termékből – miután az adókat, az árrést, a szállítási költséget és hasonlókat levonjuk – a megmaradó összegnek csak kisebb része marad a fejlesztőknél, a többi a kiadó zsebébe vándorol. Persze ez nem kizsákmányolás (mármint ideális esetben), hisz a kiadó pénzeli a fejlesztőt az egy-két-három, vagy a Half-Life 2 esetében hat éven át. Ha találunk egy csatornát a vevőkhöz, amiben nincs kiadó és gyártási költség, máris sokkal több pénz marad a zsebünkben.

A Steamet – akkor már e néven futott – végül 2002-ben jelentették be, és az akkori környezetben kicsit sci-finek hatott az egész. Amikor még az ADSL ritkább volt, mint az 56K-s modem, lehetetlennek tűnt, hogy sok száz megás játékokat töltünk majd le a netről. (Érdekes, hogy az a játék, amivel demózták a Steamet, az Impossible Creatures végül sosem jelent meg a rendszeren.) A Steam élesben még ugyanabban az évben, a Counter-Strike 1.6 bétaverziójánál bukkant elő, és már akkor kötelező volt használni. A kezdeti problémákat nagyjából másfél év alatt sikerült kiirtani a rendszerből, és mikor 2004-ben megszűnt a World Opponent Network (a Sierra – az akkori Valve-kiadó – online meccsekért felelős hálózata), a Valve azonnal váltott. Steamre.



GABE NEWELL a Valve alapítója, érdekes élettúttal rendelkezik, jöjjenek a szaftos részletek.

- Gabe-t kicsapták a Harvard egyetemről. Nem keseredett el, hanem elment dolgozni.
- Mégpedig a Microsofthoz, ahol az első három Windows-verzió producere volt.
- Nem mellékesen így milliomossá is vált.
- 1996-ban e pénzből alapította meg a Valve fejlesztőcsapatot.
- És két fiúgyermek büszke apja.

ÉLESBEN

A Steammel kapcsolatban – főleg a korai gondok, az első hónapok megbízhatatlansága miatt – sokan gyanakvóak voltak, de a Half-Life 2 megjelenése elhallgattatott mindenkit. November 16. ilyen szempontból sorsdöntő volt, hisz ekkor bizonyosodott be, hogy a rendszer megbízhatóan működik, képes helyettesíteni a klasszikus játékértékesítési rendszert. Igaz, sok országban – így nálunk is – komoly gondok voltak azzal, hogy még az offline játék esetén is neten keresztül kellett aktiválni a terméket (ez természetesen csak a bolti kópiáknál fontos – aki letölt, annak nyilván megoldható dolog a netkapcsolat), de mára már e hangok is elhallgattak.

A Half-Life 2 sikerén felbuzdulva egyre többen érezték úgy, hogy a Steam a jövő. Eleinte csak kisebb, független cégek (mint a Qi és az Introversion) csatlakoztak, majd jött a Strategy First, és innentől kezdve a gát átszakadt. Ma már a Ubisofttól a Segáig, a Square Enixtől az Activisionig, a THQ-tól az Eidosig mindenki jelen van a hálózaton. Sőt, a helyzet odáig fajult, hogy az EA, feledve, vagy legalábbis mellőzve saját letöltő rendszerét, Steamen is terjeszti a Spore-t.

News | Friends | Servers | Settings | Support



STEAM – A GŐZHAJTÁSÚ BOLT
Ma a Steam hálózata a legtöbbek által használt digitális szoftveráruház, amely rengeteg akcióval tarkítva vonzza a vevőket. Ahogy írtuk a cikkben, egy pszichológus dolgozik a dolgokon, a legújabb ötlete pedig még több lelkes vevőt hozhat: a terv az, hogy minden 25. vásárló (csak a Valve-termékei közül) egy ingyen ajándék programot kaphasson.

De mit is tud a Steam, ami miatt ilyen népszerű? Mindent. Egyfelől az évek során sikeresen átvettek egy csomó funkciót az Xbox Live rendszerből. Achievementek, barátlisták, szabad csetelés, automata patch-elés, csalási lehetőségek kiszűrése, demóletöltés (plusz Steam már van magyarul). Ehhez jön még a „preload" lehetősége, vagyis az, amikor egy még meg nem jelent játékot előre letölthetünk (az online debütnek meg kell várnia a bolti premiert), és amikor eljön a nagy nap, csak egy apró file-t kell letölteni, ami, úgymond, kinyitja a csomagot. Ja, és – a vásárlásoktól eltekintve – mindez ingyenes!

JÖVŐKÉP

Ez tehát a Steam a közelmúltig. Egy online játékterjesztési platform, amit messzemenőkig a felhasználók érdekei, elvárásai mentén alakítottak ki. Ez is tökéletesen működik, egyre több játék kapható, szóval minden rendben van. A Valve azonban tudja, hogy ha továbbra is a konkurensek előtt akar maradni (oké, a veszély nem nagy, a versenyben második Direct 2 Drive is a messzi-messzi távolban van a Steam húszmilliós aktív használói bázisától), akkor fejlesztenie kell. Erre pedig két módszert találtak. Egy egész falkányit a legjobb programozók közül, és egy kísérleti pszichológust.

Az előbbiek feladata volt az egyszerűbb. A Steamet Steam Clouddá kellett fejleszteniük. És mitől is lett a gőzből gőzfelhő? Egyszerű – a Valve átvállal még egy csomó dolgot tőled. Utálod, hogy a gép újratelepítésekor elvesznek a hónapok alatt tökélyre csiszolt beállításaid? Hogy ha feltelepíted a játékot a laptopodra is, órákat szöszölhetsz, mire átmásolod, és a jó helyre másolod a mentett állásokat? Na ezekre megoldás a Steam Cloud, az ezt támogató játékok ugyanis az ilyen adatokat már online tárolják. Képzeld el: átmész a haverhoz a lemezzel, bejelentkezel a te azonosítóddal, rövid letöltés, és máris ott folytathatod a játékot, ahol fél órája otthon abbahagytad. Nem kell pendrive, nem kell másolni, nem kell felhúzni az egér érzékenységét – mintha minden PC a tiéd lenne.

Na de mire kell egy pszichológus? Hát az eladások növelésére. A fickót tavaly novemberben vették fel, és azóta szinte állandóan árleszállítások, akciók vannak. Az elv egyszerű: ha leviszed az árat, többen veszik meg a terméket, és így, ha ez elég sikeres, a végén sokkal több profitod lesz.

A nemrég Las Vegasban megrendezett DICE 2009 szakmai gyűlésen Gabe Newell, a Valve alapítója és atyaúristene mondott beszédet, és ez lényegében erről szólt, erről az új modellről. Merésznek kell lenni, mondta, és kipróbálni olyasmit, amire minden üzletember azonnal nemet mondana. Mit szólnál ahhoz, hogy ha egy hétre levinnénk a vadonatúj slágertermék, a Left 4 Dead árát a felére? A világ minden sales-es szakembere világgá futna az ötlet hallatán, de a pszichológus tanácsára a Valve meglépte a dolgot. Az eredmény? Szolid 3000 (igen, háromezer) százalékos megugrás az eladásokban, ami a bevételeket is megsokszorozta. Ráadásul, említette Gabe, mintegy mellékesen, sikerült felülmúlni a megjelenés hetének eredményeit is, ami körülbelül példa nélkül álló csoda ebben az iparban.

Harmincszoros megugrás, az nem rossz eredmény, nem igaz? Attól függ, mihez képest. A legjobban az egyik meg nem nevezett nem-Valve-os program járt, amire egy hétig 75%-os engedményt adtak. A fejlődés az előző héthez képest, az eladott példányszámot nézve? Háromszázhatvanszoros! Az előrelépés a profitot tekintve? Kisebb, csak tizennégyszeres... Plusz az ilyen élmények nem csak a már meglevő felhasználóknak jó (ki az a marha, aki féláron nem veszi meg a L4D-et?), de bővíti is a felhasználók körét. Minden nagyobb akciónál megfigyelhető egy hatalmas ugrás az új Steam-regisztrálók körében, ami persze majd újabb eladásokat generál, ami újabb megelégedett felhasználókhoz vezet, és erről nyilván ők is beszámolnak a haverjaiknak. Önmagát generáló sorozat – nem csoda, hogy a 2004-es átállás óta minden évben sikerült minimum megduplázni az aktív Steam-használók számát.

A hatalmas eladások persze nagyon jók a Valve-nak, a többi kiadónak – és a játékosoknak is. És mit hoz a jövő? Steam Cloudra települő teljes játékokat egyelőre nem, még ma sem tart ott a sávszélesség, hogy simán, maximum pár perc alatt le lehessen tölteni egy új gépre a Half-Life 2-t. Nem terveznek mozikat és zenéket árulni – viszont Team Fortress 2-képregény lesz! A Valve tehát elképesztő sikernek örvend az okos és merész üzletemberek irányítása alatt. No és persze az is sokat segít, hogy remek játékokat készítenek... ■

VALVE SZÁMOK (2009. FEBRUÁR 21) letölthető játékok száma Steamen 584 Steam-használók száma 20 millió Half-Life 1 eladási eredmény 9.3 millió Half-Life 2 eladási eredmény 6.5 millió boltban 8.5 millió Steamen 3 millió konzolon Left 4 Dead eladási eredmények 1.8 millió boltban ennek legalább kétszerese Steamen.

Online világok



A romok alatt

Késve ugyan, de megérkezett az első fizetős kiegészítő a **Tomb Raider Underworld**höz. A csak X360-on elérhető Beneath the Ashes egy jó másfél-két órás kaland, amely, az alapsztoriban összeomlott Croft-kúria alá visz minket. Az új játékelemet nem, de egy hatalmas (igaz, lineáris), hangulatos járatrendszert tartalmazó kiegészítő nekünk bejött, hisz viszonylag kevés harc van benne, inkább a felfedezésre, a fifikás ugrásokra és néhány új fejtörőre épít. Ha sajnáltad, amikor az Underworld véget ért, nem fogsz csalódni!



Harc az idő ellen

Bármi is volt a véleményed a **Mirror's Edge**-ről, nem lehet tagadni, hogy maga a mozgás fantasztikusan volt megoldva benne. Ezért telitalálat a Pure Time Trial csomag, amely hét (PS3-on nyolc) extra – és extrém – időre menő száguldást tesz elérhetővé. Absztrakt környezet és élénk színek, nuku lövöldözés, minden porcikát megfeszítő száguldás!

Deszkás világok

Ha egyike vagy azon megszállottaknak, akik kivégezték mindent, amit a **Skate 2** kínált, és a multit is megunták, akkor a) nem létezel b) a letölthető extrákkal új dolgokat hozhatsz a játékba. Két lehúzás pakk mellett két remek kiegészítőt is kapunk. A Drydek Fantasy Plaza egy új deszkás parkot ad, a San Van Classic pedig az első részből hoz át pár helyszínt.

Csak zene legyen 5

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai.
Rock Band Jimmy Eat World, Thin Lizzy, Pretenders, Turbonegro, White Zombie
Guitar Hero Bob Seger, ZZ Top, Creedence Clearwater Revival, Incubus, The Shins, Wings
Lips Coldplay, Alicia Keys, Avril Lavigne, Rasmus, Olivia Newton-John.

Aprólék, kilóra

Street Fighter 4 túlárazott ruhák mind a 25 harcosnak **Disgaea 3** további új, játszható karakterek **LotR: Conquest** új pályák, hősök, arénák egy csomagban **Hot Shots Golf** egy remek új pálya **Naruto Ultimate Ninja Storm** ingyen segítő karakterek és pályák **Little Big Planet** WipEout-jellegű jelmezek Sackboynak.



AZ APPLE A NINTENDO ÉS A SONY KIHÍVÓJA LEHET?



Trónkövetelő

[ÍRTA GRATHI]

Az egy dolog, hogy a szerkesztőség egy része menthetetlen iPhone-függő. Az már sokkal inkább motivált minket e cikk megírásában, hogy a Game Brief nevű üzleti szervezet egyik elemzője világgá kürtölte abbéli meggyőződését, hogy az iPhone (és az iPod Touch) lesz a PSP kivégzője. Namármost mi ennek esélyét jelenleg elhanyagolhatónak látjuk – igaz, nem vagyunk elemzők; viszont legalább láttunk már közelről PSP-t is…

MI IS AZ AZ APP STORE?

Feltesszük, iPhone-t már mindenki látott, ha máshol nem, hát a hazai forgalmazó által teleragasztott városokban járkálva. Gyönyörű telefon, pazar kezelőfelülettel – azaz gombok nélkül. Oké, ez apró túlzás, egy gombja van, az csukja be az épp nyitva levő programot és tér vissza a főmenübe. Sokan szexinek hívják, eleganciában tényleg verhetetlen, és az is igaz, hogy vannak vele azért gondok is. De most nem magáról a telefonról van szó, hanem arról, hogy az Apple okostelefonja tényleg felnőhet-e odáig, hogy egyáltalán reális legyen megpendíteni, hogy konkurenciát jelenthet a PSP-re vagy a DS-re.

Lássuk az alapokat: a gépben egy 412 MHz-es processzor lapul, egy PowerVR grafikus gyorsítóval és 128 MB memóriával. Azaz, papíron körülbelül megeszi a DS-t, és még a PSP-nél is jelentősen erősebb. Igaz, az erőforrások sokkal nagyobb részét foglalja el a háttérben futó sok dolog; a készenlétben álló telefon, az esetlegesen futó zene, meg a többi extra. A gyakorlatban valahol a PSP közelében van, amit ki lehet sajtolni belőle. Egyesek szerint alatta, míg mások, köztük a játékprogramozásban ma is verhetetlen John Carmack szerint erősebben is meg lehet hajtani. A profik vitatkozzanak csak, nekünk elég annyi, hogy ha a PSP elbírt két GTA-t, egy God of Wart és egy Crisis Core-t, hát valami nagyon hasonló elférne a telefonon is.

Az alcímben feltettem a kérdést, hogy mi is az az App Store, úgyhogy illene meg is válaszolnom. Az App Store tehát az a virtuális üzlet, ahonnan az oda feltöltött alkalmazásokat le lehet tölteni. Sok ingyenes játék (és rengeteg nem-játék alkalmazás, a vízszintmérőtől a hírolvasóig minden) van, és sokszor a fizetőseknek is van demója. De, és ez az App Store vonzerejének titka, a legtöbb játék 1-2, de maximum 6-8 euróba kerül, amit még a mai vérzivataros időben is kiköhög az ember. Mert hát 300 forintért amúgy nem sokat kapsz, itt meg egy teljes játékot. Lehet, hogy amatőr kicsit, lehet, hogy egy hét után elő sem veszed, de ha már átvészeltél vele egy hétre való dögunalmas politikatudomány-előadást, akkor már megérte.

GONDOK

Azonban, és itt rúgja be a realitás az ajtót, az iPhone mégsem játékgépnek, hanem telefonnak készült, ami

CSAK AZ iTUNES – MONOGÁM AZ iPHONE



Az Apple saját médialejátszója nem lett akkora azonnali siker, mint a cég többi húzása, de mivel ez az egyetlen lehetőség az iPodok és iPhone-ok zenével és más adatokkal ellátására, sokan rákényszerülnek a használatára. Aztán az esetek túlnyomó részében belátják, hogy az iTunes playlistekre alapuló megoldása általában hatékonyabban működik, mint a klasszikus, könyvtárakat kezelő rendszerek… Mióta nálunk is hivatalosan kapható az iPhone, a boltnak magyar verziója is van – persze továbbra is minden angolul olvasható a felületen, csak épp hivatalosan, mindenféle trükközés nélkül is lehet pénzt költeni. Az iTunes Store zenékkel foglalkozó része sajnos nálunk jogi, pontosabban jogdíj-problémák miatt nem elérhető, csak az alkalmazások között mazsolázhatunk.

EGY KIS STATISZTIKA

1,1% az iPhone részesedése a világ mobiltelefon-piacán*
2 verziója jelent meg eddig az iPhone-nak, egyenként két mermóriamérettel
3. helyen van az Apple bevétel alapján a mobiltelefon-gyártók közt
39% volt az iPhone részesedése az Apple bevételeiből 2008-ban
83 országban kapható hivatalosan az iPhone
480x320 az iPhone képernyőjének felbontása
15 ezer alkalmazás letölthető az App Store-ból
13 millió iPhone kelt el eddig világszerte**
175 millió iPodot adtak el eddig világszerte***
500 millió letöltés volt eddig az App Store-ból

* az adat 2009. január 30-i ** 2008. október 1-ig ***2008. szeptember 1-ig
AZ ADATOK FORRÁSA Apple.com, Wikipedia, Kotaku, Apple pénzügy jelentések, StrategyAnalytics

azért alapvető gondokat jelent. Egy ilyen például – bár mindenképpen ez a könnyebben megszüntethető probléma –, hogy a játékok mérete maximum 100 MB lehet. Oké, N64-en még ennyi hely sem volt, de tény, hogy a mai fejlesztési lehetőségek, módszerek mellett ez finoman szólva is szűköske...

A másik, kevésbé megkerülhető probléma, hogy, mint említettük, az iPhone kizárólag érintőképernyővel működik. Nincs analóg kar, analóg bütyök, de még D-pad sem. Se ravasz, se gombok. Csak az ujjad, amit ugyan megdöbbentően precízen érzékel – egyszerre akár többet is, ami ugye a DS-nél esélytelen –, de akkor is, sok dolgot nem lehet vele megoldani. Illetve meg lehet, de a fejlesztőknek kreatívnak kell lennie. Hogy irányítasz egy karaktert egy akciójátékban? Hogy adsz elő kombókat egy verekedős játékban? Hogy adsz ki eltérő parancsokat egy egységnek egy stratégiai játékban. Persze, sok dolgot meg lehet oldani ikonokkal, menükkel, a mozgásérzékelő segítségével, vagy virtuális d-paddal, de az biztos, hogy sok, a fejlesztők által készpénznek vett dologról le kell mondani.

Pont e dolgok miatt az igazán nagyívű játékok szinte hiányoznak is a rendszerből. Nincs igazi szerepjáték, csak pár annak csúfolt bohóckodás. Épkézláb akciójátékból egy darab van, az FPS, mint műfaj pedig az irányítási gondok miatt egyelőre elképzelhetetlen a gépen. Aztán lehet, hogy egy szép napon egy ifjú zseni megoldja e kérdést, és akkor a műfaj meghódítja e platformot is.

KÍNÁLAT

Nem véletlen, hogy a ma már közel 3000 játékot tartalmazó adatbázisban az egyszerűbb alkotások vannak többségben. Hozz-össze-három-egyszínű-követ? Vagy ötven eltérőből mazsolázhatsz. Póker? Sakk? Amőba? Tucatszám nyüzsögnek. Sok lövöldözős játék van (a fénypisztolyos programok megfelelője, csak nem célozni kell, hanem a képernyőt nyomkodni), sok az egyszerű ugrálós móka, vannak kártyajátékok, és autós programok is dögivel (a kanyarodás az iPhone forgatásával megy, mint Wii-n).



Oldalt összeszedtük a mi eddigi kedvenceinket, és bár sokaknak talán e játékok nem tűnnek nagy eresztésnek, de mi egyre több és több órát ölünk bele ezekbe. Egyrészt baromi olcsók (egy budget árú PSP-programból veszel 10 jó-közepes iPhone-játékot), másrészt tökéletesen alkalmasak tíz perc vagy fél óra eltöltésére, és, ami ezeknél sokkal fontosabb, a játékok minősége félelmetes tempóban nő.

Az új iPhone modellt tavaly júliusban adták ki, az App Store indulása pedig ehhez köthető. A fejlesztők reakciója félelmetes, havonta már több ezer újdonság jelenik meg (ami felhozza a hogy-találjam-meg-a-sok-szemét-közt-az-értékeset problémakörét), és látszik, hogy napról napra, hétről hétre egyre jobban kitanulják, hogy mi működik a gépen, és mi számít kudarcnak.

JÖVŐKÉP

A nagy kiadók is hamar megjelentek, a Sega a Super Monkey Ballal, a Namco a Katamaryval, az EA pedig a SimCityvel és a Spore-ra jelent meg. Nem mindegyik volt jó, de az, hogy e cégek is komolyan veszik a gépet, sokat elárul a potenciálról. A jövő pedig még rózsásabban fest. Dolgozik a gépre az id, a Ubisoft, a Hudson és a Bethesda, erre készül az új Metal Gear Solid (lásd januári számunkat!), nemsokára megjelenik rá az első MMO is.

Hogy a Nintendónak és a Sonynak van-e félnivalója az elkövetkezendő pár évben? Szerintünk nincs. De hogy lesznek remek – és a gép tudása miatt: exkluzív – játékok iPhone-ra? Más most is vannak! Ráadásul a két óriás sokat tanulhat az Apple csodagyerekétől, például a könnyed, elegáns online vásárlást illetően. Ha a PSP következő inkarnációja tényleg csak online letöltésekkel operál majd (erről lásd pletykarovatunkat a 11. oldalon), akkor bizony nem állhatnak elő ennél rosszabb rendszerrel. Mert az iPhone-os letöltések népszerűségében ennek is szerepe van. Két kattintás, a jelszó beírása, és már töltődik is le az cucc. Reméljük, egyszer valami Mario-kaliberű cucc is felkerül a boltba... ■

7 CITIES



Klasszikus toronyépítős móka, mindössze hét pályával, azonban egészen gyönyörű, festett grafikával. A rivális Fieldrunnernél mi jobban kedveljük, mégpedig azért, mert több az eltérő, letehető torony, azok többfélé is fejleszthetők, ráadásul itt a pályák lényegesen eltérnek egymástól, ami egy ilyen játékban nem hátrány. Reméljük lesz folytatása, mert a hét falut már tucatszor megmentettük...

SIM CITY



Sosem hittük volna, hogy egy ilyen bonyolultságú játék elfut majd egy kizárólag érintőképernyőt használó gépen. Pontosabban azt nem gondoltuk, hogy irányítható is lesz – de a fejlesztők mindent egyszerűen és intuitív módon tudtak megvalósítani. Hogy használták-e fekete mágiát, avagy sem, azt nem tudjuk, de nem lennénk meglepve, ha ez lenne az eset...

ROLANDO

Loco Roco úr nem volt hűséges asszonyához: ugyan megszületett a közös gyerek, a Loco Roco 2, egy fattyú is napvilágot látott, ez a Rolando. A mások által fejlesztett programon erőteljesen látszik, hogy mi ihlette, de ez cseppet sem von le az élvezeti faktorból. Különféle bogyókkal kell megmenteni egymást és a világot, az irányítás pedig csak az iPhone döntögetésével működik.



HERO OF SPARTA

Játéknak kicsit monoton – de hát a PSP-s Untold Legendeknél is elviseltük ezt. Igaz, ebben az is segít, hogy vitathatatlan: ez technológiai értelemben az eddigi legfejlettebb játék a gépre. Háromdimenziós, hatalmas tájak, effekthegyekkel járó vagdalkozás, fantasy környezet, extra képességek, fejlődés, egyre terebélyesedő felszerelés – hát kit is érdekel, hogy a játékmenet nem sokat változik a kaland során?



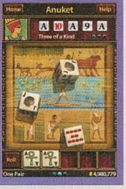
IDRACULA



A két analóg kart használó játékok (a bal irányítja a karaktert, a jobb azt, hogy merre lő) léte elég furcsa egy egész pontosan nulla analóg kart felmutatni képes gép esetén, de a fejlesztők valahogy áthidalták a problémát. Nem mondom, hogy hiba nélkül, vagy, hogy minden helyzetben tökéletesen működik a két virtuális kar, de a játék így is jól játszható, ráadásul valami félelmetesen jól néz ki.

MOTION X POKER QUEST

A kockapóker nem új találmány, de a Motion X-nél a srácok ezt mindennel feldobták, ami az eszükbe jutott. Egyiptomi környezet, egy kis sztori, ezerféle megnyitható kockaszett és fantasztikus zene. Ráadásul az sem árt, hogy a dobás az az iPhone megrázásával, valódi fizika szerint történik – hihetetlenül lehet dobkolni, hogy a virtuális kocka az Ankh-jelre forduljon!





LOST PLANET 2

[ÍRT





adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **?**
platform **x360**
megjelenés **2010**

Regionális minikiadóból játéktermi nagyhatalom, majd komoly globális tényező: a japán Capcom nagy utat járt be a videojáték-ipar felcseperedésével. A klasszikusokat klasszikusok határa halmozó vállalat ugyan bizonyos szempontból ragaszkodik a sablonokhoz, de mégis együtt haladt a korral és ráébredt a nyugati piac fontosságára. Az X360 első éveiben meghatározó szerepet betöltő Dead Rising után most a másik milliós eladást produkáló új program, a Lost Planet új részét jelentették be!

A Lost Planet 2 tíz évvel az első rész után játszódik, az EDN III planéta az instant klímaváltozás miatt megszabadult a bolygót borító hósapkától – a kolonizálás gőzerővel zajlik, a frissiben létrejött mocsarakban, dzsungelekben és sivatagokban azonban továbbra is zajlik a harc. Nem csak az egységek, de az emberek és a helyi élőlények között is, a LP gigantikus szörnyei a második nekifutásra is jegyet váltanak, szinte változatlan formában: egész képernyőt betöltő, a több tízméteres mélységből cápa módjára előbukkanó bálnaszerű borzalmak, meglovagolható (!), a Dűnét idéző kukacok és pókszerű bogarak. A Capcom ezúttal sem aprózza el, a hardcore közönségnek szóló első rész végigjátszása bizony komoly kitartást és játéktudást igényelt, és jelenleg úgy néz ki, hogy ez a következő alkalommal sem fog változni.

A LP gerincét adó lépegetős részek sem vesznek el ahogy a változatos, temérdek új eszközzel kibővített fegyverarzenál sem. A LP2 bátran emeli át a Gears of War 2 fedezékrendszerét, egyúttal kölcsönkérve annak új részében bemutatkozott mobil pajzsokat is, így csavarva meg a játékmenetet, a lövöldözést. Abból pedig lesz bőven, a Lost Planet továbbra is az egyik legnépszerűbb online shooter, a folytatás ezen pedig nem szeretne változtatni. Illetve de: bővítéssel, négy főt támogató online kooperatív módozattal toldva meg a multiplayer kínálatot. A LP2 mögött továbbra is az összes újgenerációs Capcom címet meghajtó MT Framework duruzsol, annak is a kettes változata, a kor követelményeinek megfelelő minőségű és sebességű tálalással szervírozva a szörnyirtást. A Lost Planet 2 még erősen fejlesztés alatt áll, jelenleg negyven százalékos készültségi állapotban van, így várhatóan csak 2010 legelején kerül a boltokba – egyelőre úgy néz ki, hogy első nekifutásra csak Xbox 360-on, de egyáltalán nem kizárt, hogy később végül minden platformon megjelenik. ■



576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. április 07-ig



PC



		kuponnal
Fallout 3 (magyarul)	9.999,-	8.999,-
Medal of Honor 10th Anniversary	6.999,-	6.299,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Civilization IV - Colonization	6.999,-	6.299,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	8.999,-	8.099,-
Mirror's Edge	11.999,-	10.799,-
Shellshock 2	9.999,-	8.999,-

PS2



Tomb Raider Underworld	9.999,-	8.999,-
Call of Duty - World at War	10.999,-	9.899,-
Ace Combat 5 - The Belkan War	4.999,-	4.499,-
LEGO Batman	7.999,-	7.199,-
The Sims 2 (platinum)	4.999,-	4.499,-
NFS Undercover	7.999,-	7.199,-
Moto GP 08	6.999,-	6.299,-

PS3



Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Skate 2	14.999,-	13.499,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Resistance 2	13.999,-	12.599,-
LittleBig Planet	16.999,-	15.299,-
Killzone 2	16.999,-	15.299,-

XBOX 360



F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Halo Wars	17.999,-	16.199,-
Lord of the Rings - Conquest	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Last Remnant	16.999,-	15.299,-
Damnation	16.999,-	15.299,-

PSP



FIFA 06	2.999,-	2.699,-
SSX On Tour	2.999,-	2.699,-
The Sims 2 (platinum)	2.999,-	2.699,-
UEFA Euro 2008	2.999,-	2.699,-
NFS Pro Street	5.999,-	5.399,-
God of War	5.999,-	5.399,-
Tekken 5	5.999,-	5.399,-

Wii / NDS



Wii Fit	24.999,-	22.499,-
Tomb Raider Underworld	11.999,-	10.799,-
High School Musical - Sing It!	10.999,-	9.899,-
Boom Blox	6.999,-	6.299,-
Littlest Pet Shop - Jungle	9.999,-	8.999,-
Boulderdash	4.999,-	4.499,-
SimAnimals	9.999,-	8.999,-

ÚJ ÜZLETET NYITUNK!

Kaposvár
(nyitás: 2009.04.02.)

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

576 KByte ÜZLETEK

A fenti játékokat az akciós kuponnal -10% kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. április 07-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TERMÉK VÁSÁRLÁSÁRA ÉRVÉNYES 2009. ÁPR. 07-IG ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.

-10%

MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.





TALÁN A HARMADIK X360-EXKLUZÍV SQUARE-RPG MÉLTÓ LESZ A CÉG HÍRÉHEZ...

[ÍRTA LIQUID]

STAR OCEAN
THE LAST HOPE

adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **tri-ace**
platform **x360**
megjelenés **2009. jún.**

A Square Enix sci-fi környezetű Star Ocean-sorozata nem olyan híres, mint a Final Fantasy, és nem mondhat magának olyan méretes rajongótábort sem, mint a Dragon Quest, de hiba lenne elmenni mellette – a széria eddigi három felvonása konzolgenerációkon átívelve (SNES, PS1, PS2) szórakoztatta a JRPG-k kedvelőit. Ha kimaradtál volna a kilencvenes évek elején megjelent első két részből, hordozható (és felújított) formában pótolhatod őket: mindkét rész megjelent PSP-re Európában is. Az előzmények ismerete jó dolog, de a negyedik felvonás, az Xbox 360-exkluzív The Last Hope teljes körű élvezetéhez még minimálisan sem szükséges.

ELŐRE A MÚLTBA

Már csak azért sem, mert a negyedik epizód nem folytatás, hanem előzmény, az első rész előtt játszódik erős háromszáz évvel. Talán nem véletlenül. A tri-Ace fejlesztőgárdája így nem volt kénytelen kiírni magát a harmadik rész Nagy Fordulata által kínált bizarr sztori-csavarból, ami finoman szólva is megosztotta a rajongótábort – a lelkes Star Ocean-játékosok jelentős százaléka szerint egy huszárvágással sikerült az anyaföldbe állítani az addig gondosan építgetett univerzumot (…és csak azért se mondjuk el, hogy miről van szó, tessék elővenni a harmadik részt, és elvinni a közepéig – valóban sokkoló).

A gyorsan visszacsévélt háromszáz év persze nem jelenti azt, hogy az új Star Ocean a jelenben játszódna. A viszonylag belátható jövőben járunk, mikor az emberiség bölcsen úgy dönt, hogy a legfőbb ideje kiirtania önmagát. Kitör a harmadik világháború, az ellenérdekelt felek bőszen hajigálják egymásra az atomot mindaddig, amíg a mi szép kék planétánk át nem lényegül egy kevésbé csinos, és határozottan lakhatatlan szürkésbarna romhalmazzá. Ennek örömére ismét kitör a béke, a jónép összefog, és elhatározzák, hogy sürgősen új lakhelyet kell keresni az erősen leamortizált Föld helyett. Az elhatározást tett, és egy szerencsés fejlemény követi: sikerül összehozni egy térugrást, melynek köszönhetően az űrhajózás és az idegen bolygók felfedezése a következő lépcsőfokra szökken, indulhat a lakható planéták felkutatása.

Nyugatosítva

A jó szemű játékosoknak a japán/ázsiai, illetve az amerikai/európai verziókból származó képek tanulmányozása után bizonyára feltűnt, hogy a Square Enix átszabta a nyugati változatot. Eltűntek a rajzolt manga-portrék, és a szivárvány összes színében pompázó menük: a nyugati változatban a CG animációkból kinyesett karakterek, és letisztult kék-fekete menük várják a játékost. Mindenkinek a magáét?



Kicsiny csapatunk tehát űrhajóra pattan, és irány a végtelen. A játék főhőse a japán szerepjátékok hagyományainak megfelelően irtózatosan hülye névvel ellátott Edge Maverick lesz, hozzá gyermekkori barátnője, Reimi Saionji (ki tudod mondani ötször egymás után?) csatlakozik, hogy a Calnus űrhajó fedélzetén becélozzák az első megfelelőnek tűnő bolygót, az Aeost. A felszínen egy kellemetlen és egy kellemes meglepetés várja őket: a planétát benépesítő rovarszerű lények roppant barátságtalanok, nem fog rajtuk a lézerfegyver (ezért pengékkel kell csapkodni őket), összefutnak viszont egy ősi fajjal, az eldarianokkal (nyúljuk a Warhammert, srácok?), akik közül hamarosan új, nagy tudású csapatársuk is akad. A sztori persze nem ér véget e bolygón, hőseink több új helyszínt is felfedeznek majd, és csavarokra is számíthatunk bőven – a poénokat nem itt és nem most fogjuk lelőni.

HARCOLNI, HARCOLNI, HARCOLNI!

A japán RPG-ket a kacskaringós történetvezetésen kívül a (jobb esetben) egyedi harcrendszerükért szokás szeretni, kis túlzással ezen áll vagy bukik egy ilyen









■ A harcok igen pörgősek és kellően változatosak – amire szükség is van, hisz a játék a műfaj klasszikus szabályai szerint órák tucatjait is elfogyaszthatja életünkből.



játék sikere. A Last Hope nem kockázat sokat ilyen téren, a játék harcrendszere a harmadik részben megismert szisztéma felturbózott nagytestvére. A csaták sokszereplősek, a csapatunkban a korábban megszokott három fő helyett négy karakter tartózkodhat, és ami még fontosabb – teljesen valós időben zajlanak (a csapattársaink között a ravaszokkal tudunk majd váltogatni). A valósidejű harcok velejárója, hogy a karaktereink elhelyezkedése is nagy szerepet kap: tudunk például gyorsan kezdeményezve hátulról támadni, és persze az ellenfél is megteheti velünk ugyanezt. A csapattársaink eltérő harci stílussal (vagy ahogy a játék nevezi őket: BEAT-tel)

A harmadik rész sokakat feldühítő óriási fordulata után most a sztori némileg szokványosabb lesz...

rendelkeznek, közös viszont az úgynevezett Rush mérce – ez a csík a bekapott találatokkal és a kiosztott sebzéssel párhuzamosan töltődik, és a maximális értéket elérve egy különösen erős, időzített gombnyomásokra épített támadás-sorozatot ereszthetünk el a segítségével. A reflexeinket próbára tevő újdonságok sorát gyarapítja a „blindside" képesség, ezzel az ellenfél támadásai elől térhetünk ki ügyesen – a változatosság kedvéért szintén egy gomb időzített (pont akkor, amikor az opponens támadásba lendülne) lenyomásával. A blindside duplán hatásos, a sikeresen elkerült támadás összezavarja az ellenfelet, egy pillanatra a háta mögé kerülhetünk, és bevihetünk legalább egy garantáltan kritikus csapást. A The Last Hope ezen kívül csinos kombó-rendszert is kínál, és még az átlagos csatákat sem kell mindenképpen megvívnunk – az új Star Ocean-ben nincsenek random küzdelmek, az ellenfeleink mászkálás felfedezés közben is láthatók, és a rush képesség segítségével (kitaláló? – újabb gyors gombnyomás) akár ki is térhetünk előlük, ha nincs kedvünk pofozkodni.

KAPITÁNY A FEDÉLZETEN

A Star Ocean korábbi részeiben is utazhattunk a csillagok között, de saját, önállóan irányítható űrhajót (a fentebb emlegetett Calnust) most kapunk kézhez először. A hajóval bármikor visszatérhetünk a már felfedezett bolygókra, de számos más okos célt is szolgál. A fedélzeten gyakorlás céljából harci szimulátort találunk, ezen kívül a kutatást, tárgygyártást és a szociális jellegű tennivalókat is itt végezzük. Utóbbi két lehetőség ismerős lehet a korábbi epizódokból. A szociális interakció a csapattársakkal való dumálást jelenti, ami nem csak az idő eltöltését szolgálja, a beszélgetések kimenetele (azaz: mennyire kedvel meg minket egy karakter) a játék végkifejletét is befolyásolja. A kutatás ennél egy fokkal bonyolultabb: az összegyűjtött skill-pontok függvényében a legénység rövidebb-hosszabb ötletrohamokra ül össze, recepteket, tervrajzokat talál ki, aztán a megfelelő alapanyagok gondos összegyűjtése után ezekből kreálhatunk mindenféle földi jót – a játékban több, mint ezer legyártható és kikotyvasztható cucc kapott helyet.

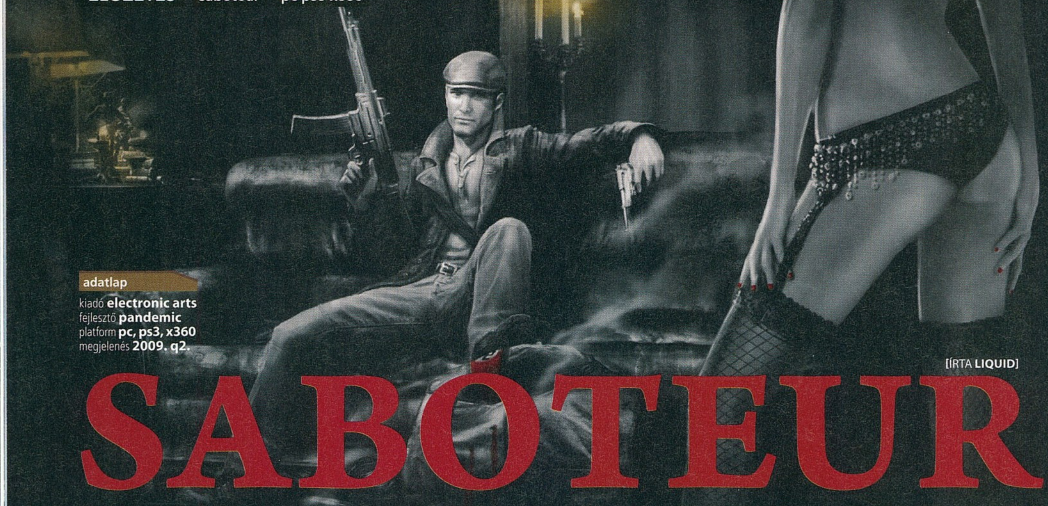
A Star Ocean: The Last Hope a kora nyári játékkínálatot gazdagítja: az interplanetáris kalandokra vágyó JRPG rajongók akár már most elkezdhetik a több napra elegendő hideg élelem bespájzolását. ■



■ Tápolásból a menü – és a japán ismerősök elmondása – alapján nem lesz hiány.







adatlap
kiadó **electronic arts**
fejlesztő **pandemic**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q2.**

[ÍRTA **LIQUID**]

SABOTEUR

EGY SOKAT HIBÁZÓ, BIZONYÍTANI AKARÓ FEJLESZTŐCSAPAT. EGY ELFOGLALT, SZENVEDŐ VÁROS. EZERNYI ELLENFÉL. ÉS EGY FELDÜHÍTETT ÍR AUTÓVERSENYZŐ...



Amikor a Pandemic 2007-ben bejelentette a Saboteurt, és kiadta belőle az első képeket, csak meglehetősen homályos elképzeléseink lehettek arról, hogy valójában miről is fog szólni a játék. A biztos sarokpontok: a németek által megszállt Franciaország, kemény főhős, és sajátos vizuális megközelítés – a germánok uralta területek fekete-fehérek, a már felszabadított lokációk pedig élénk színekben pompáznak. Érdekes, egyedi, de ezért még nem jár süti.

A FRANCIA KAPCSOLAT

Két év elteltével sokat tisztult kép, és körvonalazódik a Saboteur által kínált élmény. A játék főhőse Sean Devlin, autószerelő és autóversenyző, aki rosszkor volt rossz helyen – konkrétan a germánok által megszállt Párizsban. Devlin a haverjaival karöltve kerül összetűzésbe a németekkel, a találkozás tragédiába torkollik, hősünk pedig egyedüli túlélőként fogadja meg, hogy kegyetlen bosszút áll, és az ellenálláshoz csatlakozva ott tart be a megszállóknak, ahol csak tud. Devlin habitusánál fogva nem röplapokat osztogat, hanem gránátokat, és géppisztollyal lövöldöz, vagyis az ellenállás olyan formáját választja, melyből már bátran lehet akciójátékot hegeszteni.

Ha vadnak tűnne az „egyszerű autómániás a nácik ellen" történet: a sztorinak van valóságalapja, a Saboteur története William Grover-Williams világháborús tevékenységét dolgozza fel, ő tényleg autóversenyző volt, és tényleg szabotőrként tevékenykedett a megszállt területeken. A reális kiindulópontot természetesen kellő szabadságfokkal kezeli a Pandemic, a játék mögött megbúvó fő inspirációkat az Indiana Jones-filmek, a Die Hard-sorozat, és a Sin City jelentették. A csapat mantrája a következő volt a fejlesztés során: „John McLane az Indiana Jones világában", vagyis egy szerethető, de hibákkal és gyengeségekkel bőségesen felruházott (Devlin roppant konok ember) hőst akartak egy háborús kaland kellős közepébe hajítani. A Sin Cityből a vizuális stílust kölcsönözték, a „minden fekete-fehér, aztán beszínezzük a világot" mechanika ötletét a képregények (és később a film) adta, de nem akartak leragadni vele az egyszerű grafikai hókuszpókusz szintjén – a lokációk színkódolása a játékos stratégiai döntéseit segíti majd, ezekből egyértelműen látszik ugyanis, hogy hol végeztünk a feladatainkkal, és hol várnak ránk újabb küldetések.

SZABADLÁBON

A Pandemic neve hallatán sokaknak a két Mercenaries ugrik be elsőként – ők a Saboteurrel is megtalálják a számításukat, a műfaj majdnem hasonló. Majdnem, mert a Saboteur szintén szabadon engedős akciójáték, de a fejlesztők külön hangsúlyt fektettek arra, hogy a küldetések (látványosságban és komplexitásban) egy lineáris akcióeposz izgalmait kínálják, ugyanakkor mindem megoldandó feladat esetében legalább kétféle választási lehetőséget kínáljanak. Vegyük például a játék egyik kulcsmisszióját: Devlin a Saboteur egyik gonoszát kergeti, ehhez előbb egy katedrálisba kell betörnie, aztán egy lángoló (!) Zeppelin fedélzetén folytatódik az üldözés. A templom megroha-







Természetesen ez nem feltétlenül a legjobb módja a partizánkodásnak, a terrorakciókat érdemes a távolból, és nem két méterről figyelni.

Manapság egy külső nézetes akciójáték nem lehet meg fedezékek nélkül, és ezt a Saboteur is pontosan tudja.





Bár a Mad World fekete-fehér világától azért messze áll a Saboteur, a nácik által megszállt területek sötétsége így is igen hangulatos

mozása előtt dönthetsz úgy, hogy a kaput berobbantva, vadul lövöldözve közelíted meg a célpontot, de választhatod az óvatosabb, lopakodós megközelítést is. Utóbbi esetben falakat kell másznod, árnyékban kell osonnod, vagyis radikálisan másféle játékmenetet tapasztalhatsz meg.

A bejárható terület nem korlátozódik a francia fővárosra, hősünk többféle vidéki helyszínen, és egy kikötővárosban is megfordul, sőt, pár küldetés erejéig (gyanúnk szerint a játék végén), még Németországba is átlátogat majd. A történetet előrelendítő missziókon kívül számos mellékküldetés és tevékenység gondoskodik arról, hogy a felszabadító hadművelet szüneteiben se unjuk magunkat halálra. E mellékküldetések gyorsak és viszonylag rövidek, egy-egy segítő karakter problémáira koncentrálva. Fogunk bunyózni, épületeket mászni, szabotálni (naná), sőt, még autóversenyezni is, ha már ez a főhős polgári foglalkozása. A zsáner hagyományainak megfelelően gyűjthető cuccokat is kapunk, de a műfajtársakkal ellentétben itt nem csomagokat, vagy ehhez hasonló, a játék univerzumába kevésbé illeszkedő cuccokat kell összeszednünk, hanem… még nem tudni pontosan, hogy mit, de a fejlesztői ígéretek szerint a titkos dolgok teljesen jól olvadnak be a korba és környezetbe, plusz a történet által kijelölt célokkal is harmonizálnak majd.

Micisapkás hősünk az akció és a feszültség mellett Nicóhoz hasonlóan bizony csajozni is fog majd...

MAGÁNYOS HŐS

A Pandemic sokat ígér, de két, a hasonló stílusú játékok esetében lassan megszokottnak számító aspektust erősen hanyagol. Az első sarokba hajított játékelem a szociális interakció, vagyis nem tudunk barátnőkkel randevúzni (illetve tudunk, de csak az átvezető jelenetekben), vagy biliárdozni a haverokkal – a Pandemic szerint az ilyen szabadság nagyon nem illene a Saboteur világába. Nem lesz multiplayer sem, a Saboteur kizárólag egyjátékos kaland lesz. Igaz, annak reménhetőleg kiemelkedő: a Pandemic-et az utóbbi időkben (elsősorban a Mercenaries 2 és a LOTR: Conquest kapcsán) sok bírálat érte a játékaik finoman szólva is kevésbé csiszolt volta miatt. Az ígéretek szerint a Saboteurrel változik a helyzet, a srácok új munkamódszere szerint kiválasztottak egy viszonylag kis területet a játékból, ezt felhúzták az elvárt, aprólékosan kiépített szintre, aztán ezt használták aranymértékként a játék más területeinél és elemeinél is. Még idén meglátjuk, hogy működik-e a dolog. ■





FIGHT NIGHT ROUND 4

A harmadik Fight Night kiütéssel győzte le minden kihívóját, és azóta ezért igen csendes a boxjátékok arénája. Most trónfosztás készül – igaz, a bajnokjelölt maga ellen küzd...

KIADÓ EA **FEJLESZTŐ** EA CHICAGO **PLATFORM** PS3, X360 **MEGJELENÉS** 2009. Q3

[ÍRTA W]

Ütésváltás a negyedik menetben is – az eredetileg 1998-ban, Knockout Kings néven elstartoló Fight Night-széria a generációváltás óta nem hallatott magáról. Sajnos: a 2006-os Round 3 minden szempontból felülmúlta a várakozásokat, olyan hangulatos, látványos és adrenalindús pofozkodást téve le az asztalra, melynek nemhogy kihívója, de követője sem akadt azóta. Pedig azért lett volna hol és mit javítani, a FNR3 ugyan az atmoszférateremtés terén a maximumot hozta, de több ponton is átírta a bokszolás alapvető szabályait. Hogyan orvosolható ez? Természetesen egy folytatással, három évvel a harmadik menet után ismét megszólal a gong, hogy jelezze a titánok harcát. Ami hosszúnak, kitartónak és minden eddiginél izgalmasabbnak ígérkezik!

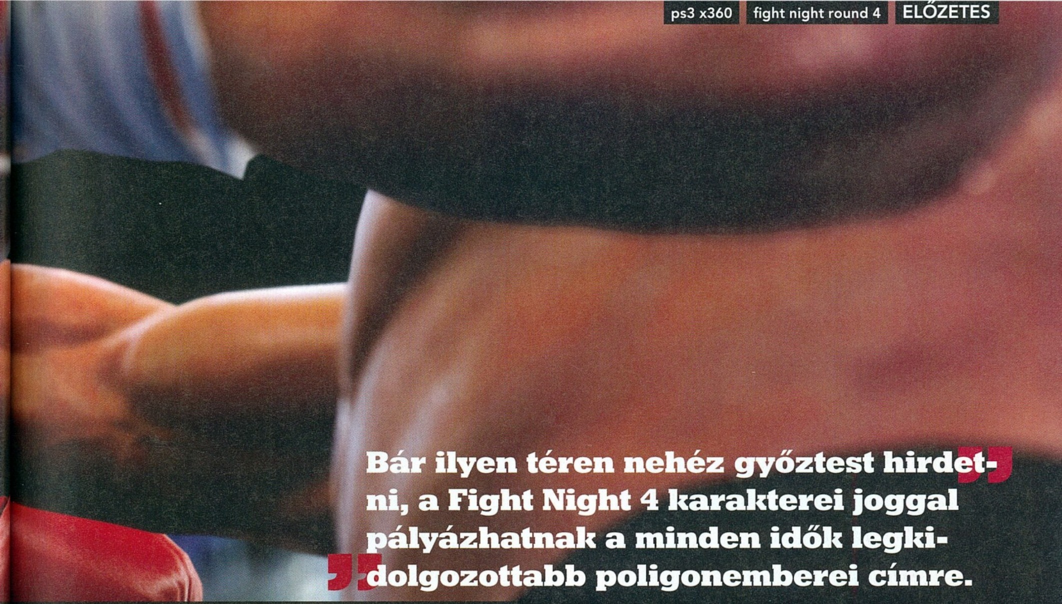
MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE

A Fight Night: Round 4 újít, méghozzá sokat. A harmadik rész csupán imitálta a realitást, a negyedik viszont a tökélyre kívánja fejleszteni azt. Az előd elsősorban játékosi szempontból hozta a formáját, az utód viszont inkább a sportághoz közelít, ahhoz viszont, hogy ez működőképes legyen drasztikus módosítások kellenek. Például a hárítási rendszer eltörlése, mert a FN3 a védekezést a saját törvényei szerint kezelte. Az FN4 átírja ezt, eltörölve a nem egészen valósághű „a levegőben ellencsapással kapom el a másik kesztyűjét" metódust. A Round 4 elsősorban a mozgással vezényli le a támadások hárítását. Elhajlással, kitérésekkel, oldalazásokkal és sasszézással, vagyis pontosan azokkal a technikákkal, melyek a való életben is beválnak.

Ebből a szempontból pedig a tényleges védekezés sem elhanyagolható tényező. Mike Tyson ütéseit ugyan egy-két másodpercig tényleg ki lehet cselezni az arc eltakarásával, de túl sokáig kibekkelni a pofonokat így nem lehet, a Round 4-ban sem. A negyedik Fight Nightban az arctakarás többé már nem hatásos stratégia, az ellenfél ütései előbb vagy utóbb áttörik a biztosnak hitt falat, akkor pedig fájni fognak. Nagyon: a bokszolók arca minimum dupla annyi sebzési ponttal rendelkezik, mint eddig, ami komoly stratégiai tényezőt csempész az ökölcsapásokba. Az ütések ereje már nem attól függ, hogy meddig sikerül hátrahúzni az analóg kart vagy épp milyen sebességgel toltuk előre – komoly erőt kifejteni csak megfelelő helyzetben, szögben és megfelelő helyen lehet, így az „oda ütök, ahol érem" taktika értelmét veszti. Ahogy a folyamatos teknőstaktika is, a blokkolás most már staminát emészt fel, ami folyamatosan fogy nem csak a mozgáskor, de ütésekkor is – egy-egy sikeresen bevitt nagy találat másodpercek alatt megtöri bárki védekezését, lehetővé téve az instant kiütést.

Ami rendkívül jó, a Fight Night: Round 3 harcai hajlamosak voltak túlságosan sokáig elhúzódni –győzni most már tényleg többféleképpen lehet. No persze a végletek itt is a háttérbe szorulnak, az instant KO, mint olyan csupán néhány ritka alkalommal teszi tiszteletét, a Round 4 elsősorban a közepes hosszúságú, reális meccsek mellett teszi le a voksát, ahol akár a pontozás is eldöntheti a végkimenetelt. Vagy épp a bíró: a sporttárs – bár továbbra is láthatatlan megfigyelőként lesz jelen – bizonyos alkalmakkor (övön aluli ütések, túlzott összeborulás) esetén beszáll a ringbe, hogy helyre tegye a dolgokat. Erre helye mindig akad, a Round 4 újraértelmezi a harmadik dimenzió fogalmát, ténylegesen számításba véve a ring méreteit. A FN3-ban nagyon ritkán került





Bár ilyen téren nehéz győztest hirdetni, a Fight Night 4 karakterei joggal pályázhatnak a minden idők legkidolgozottabb poligonemberei címre.

kihasználásra a teljes porond, a negyedik rész ezzel szemben kihasználja a szorító adottságait, elsősorban az eltérő képességekkel rendelkező sportolók által. Az alapjaiban újraértelmezett fizikai rendszer miatt a jelenleg negyven főt számláló gárda mindegyik tagja eltérő stílusban küzd – Mike Tyon például erőszeretettel mászik a másik arcába, Ali viszont sosem enged közel magához senkit, inkább a gyors és folyamatos mozgással és szurkálásokkal fárasztja le opponensét. A stamina éppen ezért minden eddiginél kritikusabb szerephez jut, a folyamatosan apadó erőtartalék befolyásolja az ütések sebességét, erejét és magát a mozgást is – nagyon nem mindegy, hogy ki, mikor és meddig állja a sarat.

A SOKADIK MENET

Ahogy az sem, hogy minden teljesítménnyel veri pépesre a másik retináját. A Round 4 pont-alapú rendszerrel értelmezi újra az egyes menetek közötti gyógyítgatást, a ringben bevitt minden egyes ütés után adott mennyiségű értékkel gyarapodik az egyenleg. Szünetben, a sarokban ebből gazdálkodva orvosolhatóak a vágások, duzzadások, ezt felhasználva tupírozható fel a bokszoló kitartása vagy épp az ereje. Ennek kritikus fontossága a kiütések alkalmával lesz, a Round 4-ban nem csak a kettőslátás, de a gravitáció is leküzdendő akadály a földről való feltápászkodástól – újabb pont a realitásnak.

A Round 4 a karrierépítés fogalmát is újraírja, az előd erősen csalóka kampányával szemben az új játékban egy komplett pályafutás vezényelhető le. A kezdő bokszolóból hosszú edzéseken, meccseken és címvédő párbajokon átsegítve faragható legenda – legenda, akin bizony meglátszanak az eltöltött évek, a folyamatosan múló idő miatt a terelgetett hős bizony kénytelen lesz visszavonulni is, a két fős kommentátori stáb és a visszatérő riválisok legnagyobb bánatára.

A negyedik Fight Night a videojáték-adaptációk terén erős hiánnyal küzdő sportág eddigi talán legjobb átültetésének ígérkezik – az előtérbe helyezett valósághűség ellenére kizárt, hogy ez lesz az utolsó menet, de az biztos, hogy a gong negyedik felharsanása minden eddiginél izgalmasabbnak ígérkezik. ■







adatlap
kiadó **eidos**
fejlesztő **avalanche**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q3**

[ÍRTA LIQUID]

JUST CAUSE 2

Ha a legutóbbi Bond-filmekből hiányoltad a hihetetlen kütyüket, az irreálisan gonosz ellenfeleket és emberfeletti ugrásokat, akkor a Just Cause 2 betöltheti a lelkedben tátongó űrt...

Az Avalanche és az Eidos 2006-ban kissé késve érkezett meg a „mi-is-csinálunk-valami-Grand-Theft-Autósat" piacra: a Just Cause az akkoriban futó generáció legvégén, és egyben a jelenlegi generáció legelején próbált újat mutatni a sandbox akciójátékok műfajában. A kísérletet közepes siker koronázta, a Just Cause egyedi helyszíne (trópusi sziget), az akkoriban szokatlanul masszív bejárható terület, és az újdonságnak számító siklóernyőzés megtalálta a maga rajongótáborát, és elég fogyott belőle ahhoz, hogy kiérdemeljen egy második lehetőséget. A kettes számú felvonást eredetileg tavaly őszre ígérték, de végül csak idén nyáron találkozhatunk vele.

EGY ÚJABB IGAZ ÜGY

A második rész nem vált főhőst, helyszínt viszont igen. Ismét Rico Rodriguez, a nyalka titkosügynök lazán viselt farmerjébe bújhatunk, igaz, Rico barátunk ezúttal nem kifejezetten önszántából lendül akcióba. Volt főnöke, Tom Sheldon eltűnése kedvéért bújik elő a jól megérdemelt korai nyugdíjból: a virgonc öregúr a vádak szerint lelépett az Ügynökség pénzével, és jelenleg éppen egy délkelet-ázsiai sziget, Panau diktátorával barátkozik. Rico feladata egyértelmű. Pénzt visszaszerezni, a renegát ügynököt kinyírni, és ha egy mód van rá, a diktátor, Baby Panay se nagyon maradjon életben. Az Avalanche szerint ez persze csak a felütés, a játék során többször is alaposat csavarodik – reméljük is, csak nem csinálnak végleg gonoszt az első részben békés alkoholistaként kavaró Tom apóból...

A nyílt világot adó játékok folytatásai az estek kilencvenkilenc százalékában azzal reklámozzák magukat, hogy ennyire meg annyira megnőtt a bejárható terület. A Just Cause 2 az a kivétel, ami erősíti a szabályt: az új sziget(csoport) egy fokkal kisebb, mint az előzmény San Esperitója. Kisebb, de sűrűbb: a karibi kollégával ellentétben Panaun nem kell fél óráig kolbászolnunk a végtelenített erdőben, amíg lakott települést, érdekes eseményt vagy legalább valami egyedibb sziklát találunk. Panau flórája és faunája kifejezetten változatos, nagy síkságokkal, sűrű dzsungelekkel, és térdig érő hóval fedett, égbe szökő hegyláncokkal. Végre a városok is igazi városok lesznek, nem fél tucat utcából álló, feldicsért falvacskák – a nagyobb településeken igazi felhőkarcolókat találunk, és mászhatunk meg, ha úgy tartja úri kedvünk.



Reméljük a sárga autó nem fog hirtelen fékezni, mert az igen kínos lenne...





■ A földön-vízen-levegőben szlogent itt abszolút szó szerint kell érteni



ÚJRATÖLTVE

A Just Cause első részét leginkább a játékmenet tartalmatlansága (csak remélni tudom, hogy van ilyen magyar szó) miatt érték jogos kritikák. A sziget szép volt, de üres, a fő történeti szál lineárisan egymásra pakolt küldetésein kívül alig akadt valami tennivaló, és ami akadt, abban sem volt sok köszönet – a különféle települések szörnyűségesen önismétlő felszabadítása hamar unalmassá vált. A második epizódban minden megváltozik. A fő történetszál több helyen elágazik, több küldetést kapunk, ezeket jobban kidolgozzák és jobban prezentálják – a többségük látványos animációs betéttel kezdődik és végződik. A településfoglalás marad, viszont végre lesz igazi értelme. Egy város vagy erődítmény elfoglalása után „befolyási övezetet" építhetünk ki, és a környéken rosszalkodva (minél nagyobb káoszt okozva a kormányerők soriban) ezt az övezetet szélesíthetjük. Az Avalanche célja, hogy a játékos minden megmozdulását, a mellékküldetéseket – sőt, azokat az időszakot is, amikor csak „bohóckodsz" a szigeten – a sztori szolgálatába állítsák, azaz minden megtett lépéssel, minden levegőbe repített ellenséges járművel közelebb kerülj a végső célhoz. A mellékküldetések között pedig megjelennek a különféle versenyek: időre, ellenfelek ellen, de akár méretes ugratókkal szabdalt ügyességi pályákon is.

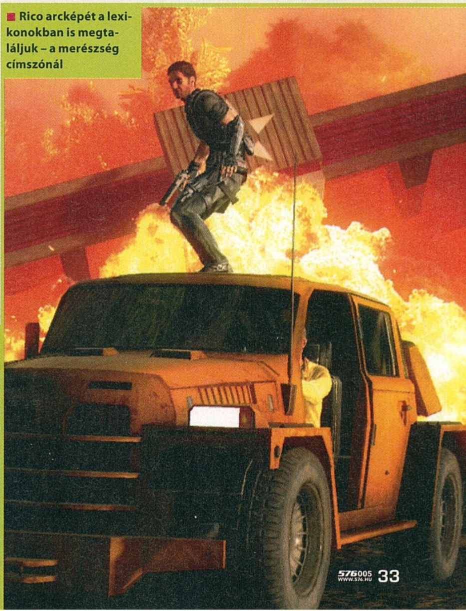
Az első részt monotonitása és kopársága miatt szidtuk; itt kijavították ezeket a hiányosságokat!

PUSKÁT A PIACRÓL

Akciójáték nem sokat ér tisztességes fegyverarzenál nélkül – a Just Cause 2 ezen a téren is bővül egy nagyot. Nem fegyver, de kötelezően visszatérő szereplő a bármilyen járműbe beakasztható, a gépek közti „ugrálást" lehetővé tevő siklóernyő, amit az ígéretek szerint ezúttal még intenzívebben használhatunk. A fegyvereinket a feketepiacról fogjuk beszerezni, a játék elején kapunk egy rakat jelzőrakétát, ezeket fellőve hívhatjuk magunkhoz a kereskedőt, és tőle vásárolhatunk. Nem csak fegyvereket, hanem különféle fejlesztéseket is: a rendszer első blikkre hasonlónak tűnik a Resident Evil 4-ben, vagy a Far Cry 2-ben tapasztalt szisztémához, ahol szintén több lépcsőben pakolhattuk a fegyvereinkre a pontosságot és sebzést növelő, vagy teljesen új lehetőségeket megnyitó alkatrészeket. Az első részben csak a maroklőfegyverekből tudtál egyszerre két példányt magadnál cipelni, most szinte bármit kétkezes stílusban kezelhetsz – a dolgok jelenlegi állása szerint nagyon durva kombinációk állíthatók össze (jobb kézben gépfegyver, bal kézben gránátvető), de az Avalanche-nál még agyalnak rajta, hogy a végleges játékban is benne hagyják-e ezt a lehetőséget.

A járművek száma szintén bővül, és a „mindennek van valami szerepe a történetben" megközelítésnek köszönhetően ezúttal több misszióban is kötelezően használni fogjuk őket. Lesz például egy küldetés, ahol a diktátor szobrának fejét kell lerobbantanunk, és elszállítani valakinek – akkor lesz egyszerű dolgunk, ha nem gyalogszerrel, hanem egy vonóhuzallal felszerelt helikopterrel vágunk neki a feladatnak.

A háborút ezúttal sem egyedül kell megvívnunk. Panau szigetén három frakció is diktátor vesztét óhajtja, velük összehaverkodva jelentősen megnőnek az esélyeink. Mindhárom frakció külön küldetés-szállal rendelkezik, ezek abszolválása abszolút opcionális, viszont a kilátásba helyezett jutalmak miatt (pénz, új fegyverek és járművek) mindenképpen ajánlott. A Just Cause 2 szerencsére szabadon kezeli a frakciók közti viszonyt, nem haragszanak meg ránk, ha a többieknek dolgozunk, és a Mercenaries-szériában gyakran tapasztalható „nem adunk több küldetést, mert szétraktáztad egy bázisunkat" szituáció sem következhet be. A Just Cause első része nem volt rossz, a másodiktól meg sokkal többet várunk – ha a fentiek megvalósulnak, okkal és joggal. ■



■ Rico arcképét a lexikonokban is megtaláljuk – a merészség címszónál



■ Ez tipikusan a „ne próbáljátok ki otthon" kategóriájú mutatvány



[ÍRTA GREGS]

A Battlestations: Midway folytatása – azaz légiharc, tengeri harc, tenger alatti harc, mindez mind az akciót, mind a stratégiát kedvelő játékosok számára emészthető formában. A magyar fejlesztők közel kész játékát próbáltuk ki!

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **EIDOS HUNGARY** PLATFORM **PC, X360** MEGJELENÉS **2009. JÚNIUS**

Mióta a nagyközönség ráunt a Digital Reality futószalagon (lánctalpakon?) érkező középszerű tankos stratégiai játékaira, a Panzers-sorozattal világhírnévre szert tett Stormregion kiadója pedig csődbe ment, a Crytek mellett az Eidos Hungary lett a magyar videojáték-fejlesztés utolsó igazi védbástyája. Első játékukkal, a 2007-es Midwayjel rögtön sikerrel indítottak: második világháborús akció-szimulátor hibridjükből bő egymillió példányt sikerült eladni, ami, figyelembe véve, hogy egy új konzolgeneráció csecsemőkorában jelent meg, borzalmasan kesze-kusza fejlesztési körülmények után, igen szép eredmény. A sikeren fellelkesülve, immár nyugodt körülmények között a csapat nekilátott, hogy mindazt, amit a Midwayben láttunk, a négyzetre emelje.

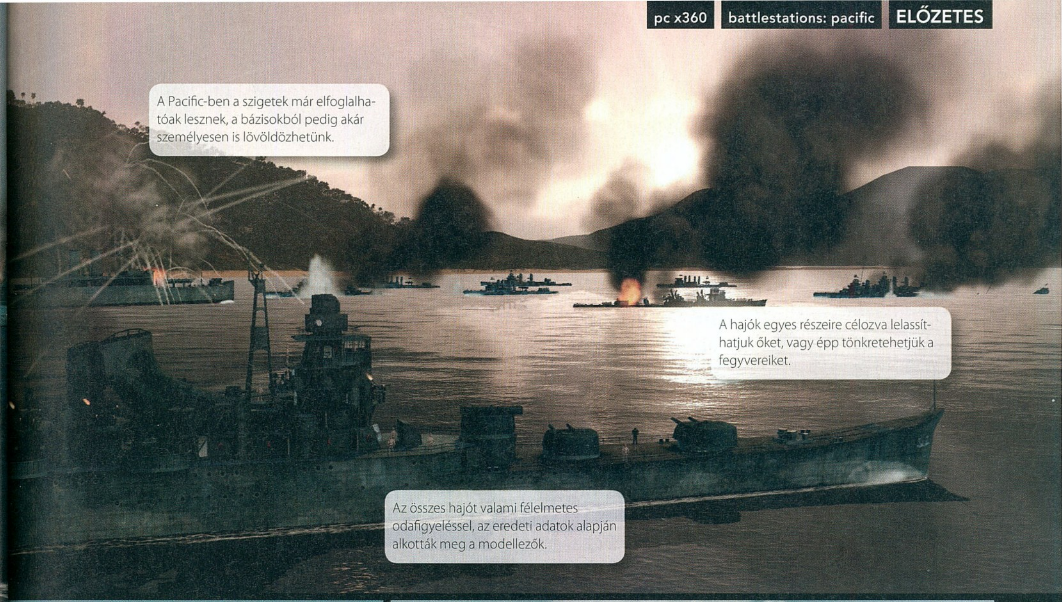
HAZAI VIZEKEN

Egy hóeséses téli délutánon szerkesztőségünk Grath-et, Wilsont és jómagamat magába foglaló kemény magja felkerekedett, hogy személyesen vizsgálja meg, mit is hegesztenek eidosos barátaink immár bő két éve. A csapat utolsó látogatásunk óta egy gyönyörű, új irodaépületbe költözött, és láthatóan sokkal nyugodtabb körülmények közt nevelgeti csemetéjét, mint anno annak bátyját. Ezúttal nem estek át milliónyi kiadócserén, platform módosításon, névváltoztatáson, a Midwaynek hála pedig megfelelő tapasztalattal is rendelkeznek a világháborús témában.

Ami viszont talán még fontosabb, a fiúk hihetetlen nagy lelkesedéssel és odaadással viseltetnek második gyermekük iránt, tényleg, öröm volt hallgatni a csillogó szemű előadásaikat. A folytatás első, azonnal szembeötlő változása a grafikában következett be. A bődületes látványhoz persze nagyban hozzájárult a prezentációt futtató kolosszális méretű HDTV, ami felvetette bennünk, hogy már eleve az épületet is e köré építették, de a külcsín ezt leszámítva is lehengerlő. A víz mesés gyönyörűséggel hullámzik, fodrozódik, a hadihajók, repülőgépek pedig a legutolsó csavarig kidolgozottak. Immár számos különböző időjárási körülmény színesíti a gyönyörű hadszíntereket, a szigeteknek pedig ezúttal már vannak –stratégiai jelentőséggel is bíró – talapzatai is. A hatalmas területeket átölelő játékteret és igen magas egységszámot figyelembe véve az összkép minden tekintetben lehengerlő, és teljes mértékben világszínvonalú, a magyar grafikusok láthatóan még ott vannak az élvonalban. De mit sem érne a folytatás, ha csupán a külcsínt csinosítgatták volna tovább és kitalálnak mellé egy új hadjáratot. A Midway megjelenése után a fiúk összeszedték a világ szaksajtójában megjelent csaknem valamennyi kritikát, szorgalmasan átböngészték a rajongók összes fórumbejegyzését, majd ezekre reagálva álltak neki a folytatásnak.



Az egyik legérzékenyebb kérdés az volt, mennyire menjenek el inkább stratégia-, vagy netán az akció játékstílus irányában. Nos, hogy egyik kategória kedvelői



A Pacific-ben a szigetek már elfoglalhatóak lesznek, a bázisokból pedig akár személyesen is lövöldözhetünk.

A hajók egyes részeire célozva lelassíthatjuk őket, vagy épp tönkretehetjük a fegyvereiket.

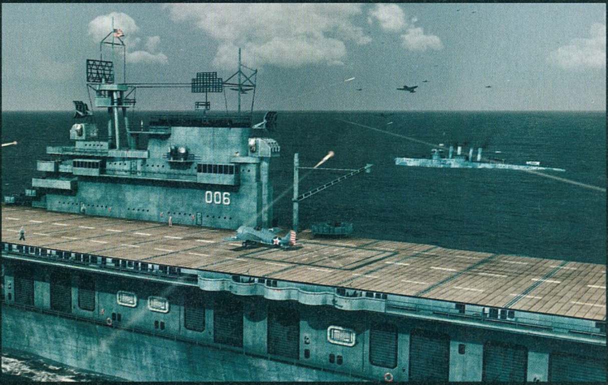
Az összes hajót valami félelmetes odafigyeléssel, az eredeti adatok alapján alkották meg a modellezők.

se méltatlankodhassanak, ezt nagyjából úgy oldották meg, hogy megtartották a korábbi egészséges, „fifty-fifty" arányt, viszont a stratégiai részt – főleg az irányítás tekintetében – tovább finomították. Akinek esetleg kimaradt a Midway az életéből: a játékban a Csendes-óceánon egy kisebb vegyes harci alakulatot irányítunk, ahol akármelyik egységünk bőrébe belebújhatunk, és így igazán harcközelből élvezhetjük a véres eseményeket. Sebességük és akcióorientáltságuk miatt főleg repülőgépeket fogunk kommandírozni, de ha úgy tartja kedvünk, bármikor átvehetjük a közvetlen irányítást valamelyik hatalmas cirkálónk, kisebb naszádunk vagy éppen rejtőzködő tengeralattjárónk fölött is. A harci monstrumok irányítása elég könnyen elsajátítható, ilyen tekintetben a Pacific inkább a játéktermi játékokkal mutat rokonságot. Azonban a hadihajók esetében ez kiegészül azzal a komoly stratégiai felhanggal, hogy az ellenséges egységek bizonyos részeit is tűz alá vehetjük, megbénítva ezáltal azok motorját, tüzérségét vagy éppen rámehetünk a lőszerraktárra is. A stratégia „másik oldala", hogy sérülés esetén mi magunk is meghatározhatjuk, mely létfontosságú hajórészek kerüljenek először javításra – és most már végre egy végtelenül egyszerűen kezelhető felület segítségével.

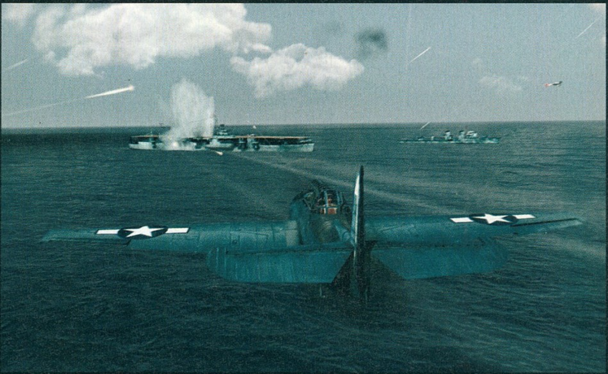
ACHTUNG! KAMIKAZE!

Komoly újdonság, hogy végre valahára nem csak az amerikai, de a japán hadigépeket is irányításunk alá vehetjük; és nem csak multiplayer módban, de egy komplett hadjáratot is végigjátszhatunk velük. Míg a jenkiknél győztes történelmüknek köszönhetően nagyjából egyértelmű, mi lesz a következménye egyes győzelmeinknek, a japánoknál némiképpen torzítani kellett a valós történéseket, hogy ne két gombafelhő legyen a játékos végső nagy jutalma. A csapat elmondása szerint, a lehetőségekhez képest itt is törekedtek a lehető legnagyobb „korhűséghez", és bár a pontos történéseket nem voltak hajlandóak elárulni, olyan alternatív végjátékban lehet majd részünk, aminek megvalósulására tényleg volt reális esély.

A történelemhez, sőt, a hadtörténelemhez való hűséget egyébként elég komolyan veszik az Eidosnál, ahol csak lehetett, ott a lehető legjobban ragaszkodtak a valós tényekhez. Így például a prezentációban bemutatott,



■ A kamikaze repülők támadása komoly veszélyforrást jelent – olyannyira, hogy az egyik amerikai küldetés egy veszett iramú három perccel kezdődik, amelyben kizárólag a becsapódni készülő öngyilkosok megsemmisítésével kell foglalkoznunk. Hibázni nem ajánlott...









■ A stratégiai képernyő sokkal áttekinthetőbb, mint eddig, ráadásul a kezelése is egyszerűbb lett. Most már például bármilyen parancs-sorozatot láncba lehet fűzni!

A multiplayer már az első résznél is hihetetlenül népszerű volt, a fejlesztők pedig mindent megtettek, hogy a játékosok most még elégedettebbek legyenek!

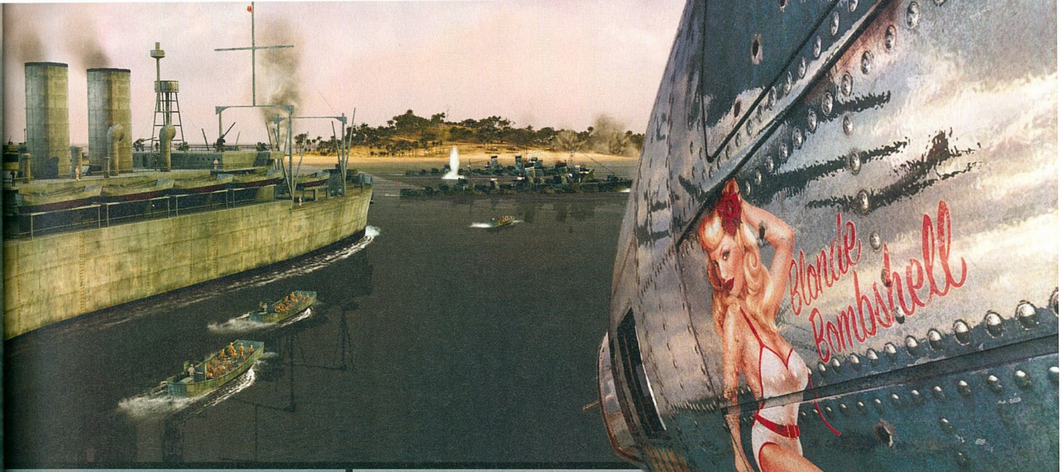
a Leyte-öbölben csata elején feltűnő japán kamikázék tényleg ezen a helyszínen lepték meg először őrült stratégiájukkal az amerikaiakat. Az egyes repülőgépek, tengeralattjárók és óriási csatahajók – melyekből összesen közel 100 (!) típus található a Pacific-ben – olyan pontossággal és korhűen lettek megalkotva, hogy még a legelvakultabb második világháborús modellgyűjtő is minden anyacsavart a helyén fog találni. A játékmenetben viszont némi finomhangolást kellett végrehajtani az élményt szem előtt tartva, így például hosszas huzavona után úgy döntöttek, hogy a bombázók gyilkos terhe egy rövid idő után magától újra megjelenik rakterünkben, nem kell azért visszaszállni a repülőgép-hordozóra, mint azt a Midwayben kellett. Erre azért volt szükség, mert ez az említett procedúra hiába volt valósághű, értékes perceket vett el az akciódús játékmenetből.

A három egyjátékos pálya alapján, amiket szerencsénk volt megtekinteni (és nekem korábban kipróbálni), az akció-stratégiai rész egy picit inkább az előbbi irányába lett elcsúszva. A pályák több, három-négy nagyobb elérendő céllal rendelkeznek, melyek között immár checkpoint-rendszer is működik. Pár alkalommal, például a már említett Leyte pálya elején be leszünk szorítva egy pozícióba, míg például precíz célzással leszedjük az öngyilkos gépeket, utána viszont máris repülőbe pattanunk, ahonnan immár szabadon kommandírozhatjuk többi egységünket is. A pályák mindegyikén különböző igen nehéz, vagy hosszadalmas másodlagos, opcionális küldetéscélok is helyet kaptak, melyeket nem csak a kihívás érdekében érdemes teljesítenünk, hanem azért is, mert megfelelő teljesítmény esetén új, speciális egységek lesznek elérhetőek a következő pályákon. Seregünkre egyébként is érdemes vigyáznunk, nem csak éppen hogy teljesíteni minden pályát, mert számos túlélő hajót továbbvihetünk következő megmérettetésünkre.

Az egyjátékos mód újrajátszási értékét nagyban növeli, hogy több nehézségi szint is helyet kap a játékban, melyek közül a legnehezebb még a bemutatót tartó, kezdőnek nem igazán nevezhető fejlesztőt is pillanatok alatt két vállra fektette. Itt már tényleg mesterévé kell válnunk mind a repülők és hajók irányításának, tüzelésének, mind a stratégiai térkép kezelésének. A könnyebb fokozaton elég, ha az egyik játékmódnak leszünk mesterei, a játék csaknem minden felvonása végigjátszható gépről-gépre, hajóról-hajóra váltva akcióorientáltsággal, vagy pedig a valós idejű stratégiai térképen, ha megfelelően manővereztetjük egységeinket. Az ideális persze az, ha valaki használja és kihasználja mindkét „világ" lehetőségeit.

TÖBBFRONTOS HÁBORÚ

A Pacific nem csak külcsínben tett ugrásszerű fejlődést elődjéhez képest, de igen jelentősen megemelték a térképen egyszerre jelenlévő egységek számát is, ezáltal





sokkal grandiózusabb, monumentálisabb csatákat élhetünk majd át. Jelentős taktikai újítás az is, hogy ezúttal már ellenséges fennhatóság alatt lévő szigeteket is képesek leszünk elfoglalni, méghozzá kétféle módon is. A csapatszállító hajóknak, ha megfelelő közelségbe érnek egy szigethez, kiadhatunk egy elfoglalási parancsot, amire bátor bakáink csónakba pattannak és tömegesen indulnak meg az adott földdarab fele. Előtte persze érdemes nehéztüzérségünkkel alaposan megtisztítani a tengerpartot, különben egységeinket szisztematikusan felőrlik, de legalábbis jóval több időbe telik majd hódító hadjáratuk. Ejtőernyős alakulatokat is ledobhatunk a kiszemelt célpontnál, ennek főleg a roppant élvezetes, új multiplayer módban, a szigetfoglalós mókában van komoly szerepe. Multiban egyébként lehetőségünk van előre meghatározott keretösszegből egységeket is vásárolni, itt azért is lesz kiemelt szerepe az elfoglalt szigeteknek, mert a hadigépeket egyből le is tehetjük új földdarabunknál.

A Midwayjel a mai napig több ezren játszanak többjátékos módban, így hát nem csoda, hogy az Eidosnál igen komoly figyelmet szentelnek ezúttal a multinak is. Öt különböző játékmódban mérkőzhetünk meg egymással, melyek egyik részében, mint például a szigetfoglalós módban a stratégián lesz a hangsúly, míg a többiben inkább az akció dominál. Az egyik játékmódban például az első csapat repülőgép-hordozókkal inváziót indít a másik bázisa ellen, az ellenfélnek pedig minél tovább meg kell védenie a sziget kulcsfontosságú létesítményeit – utána pedig csere. Ez a játékmód valami hihetetlenül intenzív és akciódús, hangulatában pedig az alapvető eltérések ellenére is teljesen az első Battlefield játék addiktív multimeccseire emlékeztetett minket. Itt végre megértettük, mennyire jó ötlet volt, hogy ezúttal nem kell folyton „bombafeltöltéssel" foglalkoznunk – az igazán rutinos játékosok amúgy se pepecseltek ilyennel korábban sem, inkább óceánba hajították kifogyott gépüket, és már gyártották is a következőt. Szintén az álnok taktikák megelőzése végett, ezúttal a repülők, hajók nem sebzik egymást ütközéskor, nem lehet csak úgy önjelölt kamikázét faragni bármelyik egységünkből.

ZÁRÓTŰZ

A bemutatott prezentáció, majd a játék kipróbálása egyöntetűen lehengerelte kicsiny triónk szőrösszívű tagjait. A látványvilág, főleg a szuperrészletes modelleknek, az immár változatos időjárásnak és a rengeteg pici, de hangulatos apróságnak köszönhetően valóban lehengerlő, abszolút csúcskategória, melyre a világon bármely fejlesztő stúdió büszke lehetne. A japán kampány és az új, kidolgozott multis játékmódok már önmagukban is elegendő alapanyagot nyújtanának a Midway méltó folytatásának; külön öröm, hogy az Eidosnál nem elégedtek meg csupán ennyivel, de minden tekintetben tovább finomították, bővítették a már egyszer bevált ötleteket. A fiúk láthatóan tényleg beleadnak apait-anyait, nehezen tartjuk elképzelhetőnek, hogy a Battlestations ne hozza vissza a magyar játékfejlesztés utóbbi időben kissé megkopott hírnevét. Most pedig, hogy gyakorlatilag tényleg minden elképzelhetőt kihoznak ebből a második világháborús témából, reméljük valami eltérő stílusban, környezetben is megmutatják majd tehetségüket. Az biztos, hogy ötleteknek nincsenek híján. ■

A gépek most is festhetők lesznek, és természetesen a minták nagy része most is hazafias indíttatásból bikinire vetkezett lányokat ábrázol. God bless America!

■ **A japán kampány bizony tele lesz ilyen jelenetekkel; a felmérések szerint az amerikai játékosok is várják a dolgot!**





BATMAN

MINDEN IDŐK LEGSÖTÉTEBB BATMAN-KÖTETE. MINDEN IDŐK LEGÍGÉRETESEBB BATMAN-JÁTÉKA. TÖKÉLETES PÁROSÍTÁS!

[ÍRTA **WILSON**]

adatlap
kiadó **eidos**
fejlesztő **rocksteady**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009**

Batman kütyüi között ezúttal egy ajtórobbantó szerkezet is lesz

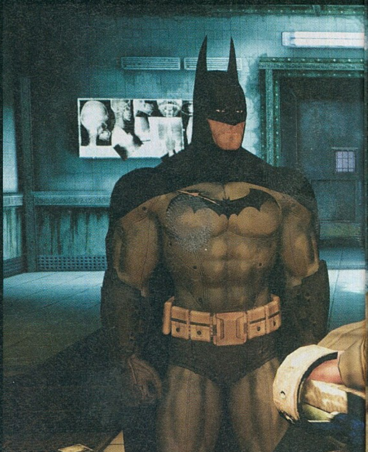
Táncoltál már az ördöggel sápadt holdfénynél? A Batman: The Dark Knight alkotói igen, minden idők legprecízebben összehangolt marketinggépezete közel egy évnyi megfeszített munkával kreált legendát már mozikba kerülése előtt egy olyan filmből, mely pénzgyártásra volt ítéltetve. Az időközben elhunyt és így a Dark Knight iránti érdeklődést maximálisan az egekbe pumpáló Heath Ledger ugyan teljesen jogosan kapta meg az Oscar-szobrocskát Joker megformálásáért, de a nagyon könnyedén kezelt és a következetességét helyenként megtartani képtelen forgatókönyvvel megtámogatott látványfilm sokak szerint garantáltan nem kerül be az egyetemes művészetek pantheonjába – de persze szórakoztatási faktorából ez mit sem von le. Főleg nem abból a lázból, amit elindított, olyan Batman-rajongást zúdítva a világ nyakába melyre Tim Burton klasszikus adaptációja óta nem volt példa (és még akkor sem feltétlenül). Habár a hivatalos Dark Knight-feldolgozás a Pandemic ausztrál divíziójának csetlései-botlásai miatt hamvába holt, a Sötét Lovag által keltett hisztéria elég volt ahhoz, hogy Batman ismét visszakerüljön a potenciális témák közé – az Eidos pedig jött, látott és remélhetőleg győz, olyan irányból közelítve az alapanyag felé, melyre eddig annyira még nem volt példa. Rapture találkozik Gothammel!

EXTRAVAGÁNS GUMISZOBA

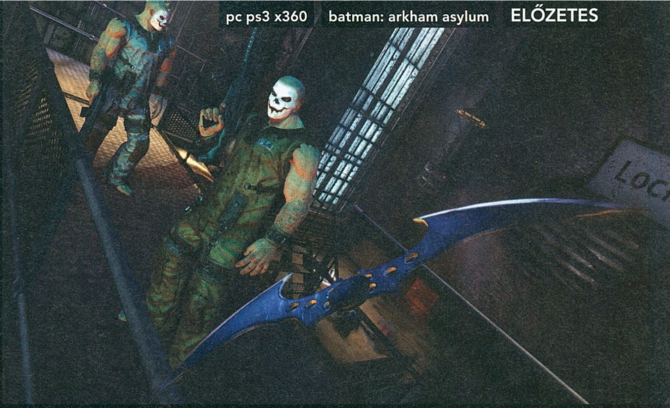
Ugyan Batman a filmekkel vált igazán széles körben ismertté, gyökerei mégis a képregényhez kötődnek: ezt jól tudja az Eidos és a RockSteady is, az Arkham Asylum az azonos címen futó minisériából merít ihletet; nem közvetlenül másolva azt, de ahhoz nagyon hű betekintést nyújtva minden idők egyik legelborultabb történetébe. A kaland Arkham szigetén kezdődik és tulajdonképpen végig ott is zajlik – Joker sokadik baklövése után végre Batman biztos karjaiba és high-tech bilincseibe kerül, ingyen belépőt nyerve az elmegyógyintézet falai közé. Ám a széles mosolyt még így sem sikerül letörölni az arcáról, a mesteri gonosztevő egycsapásra átveszi az uralmat a legelvetemültebb bűnözőket őrző központ felett, Batmant barátian szadista keringőre invitálva, ráküldve az összes kultikus nemezist.

Vagyis Batman gondban van. Mit tesz ilyenkor egy szuperhős, aki az éj leple alatt éli ki perverz állatszerető mániáját? Természetesen az első árnyékos helyen felszívódik, hogy csendben és titokban lecsapva javítson az esélyein. Az Arkham Asylum szakít azzal a hagyománnyal, hogy képregényadaptációt csak agyatlan beat'em up formában lehet feldolgozni. Tetszenek emlékezni 2007 egyik legjobb játékára, az FPS-t a System Shock-féle szerepjátékos oldalról megközelítő BioShockra és az











ezt jóval megelőző, a lopakodást favorizáló Riddickre? Az AA ilyesmi lesz, gyakorlatilag keresztezi a két kultklasszikust, méghozzá nem is akárhogy. Riddick és Jack ugyan hadseregeket megszégyenítő arzenállal aprította aktuális ellenfeleit, Batman mégis kénytelen arra hagyatkozni, amit az intézet falai között talál.

VASÖKÖL

Például a kezeire, Batman továbbra sem viccel, a sziklaszilárd latexbe bújtatott öklökkel még mindig embereset csap oda, ahová kell – ez általában pedig a másik feje búbja, esetleg gyomorszája. Az AA már az elejétől kezdve éreztetni akarja, hogy Batman tényleg a sötét sikátorokban tanult verekedni: a küzdelem az esetek többségében közelharcra korlátozódik, ahol Batman üt, rúg és orrokat tör. Akár kombókban is, az AA erősen támogatja a támadási formák ügyes vegyítését, adrenalindús és intenzív ökölcsapásokkal vezényelve le a rosszfiúk és a jó oldal szentjének párbaját.

A játék félelmetesen jól néz ki, azt viszont csak remélni tudjuk, hogy játszani is ilyen jó lesz vele!

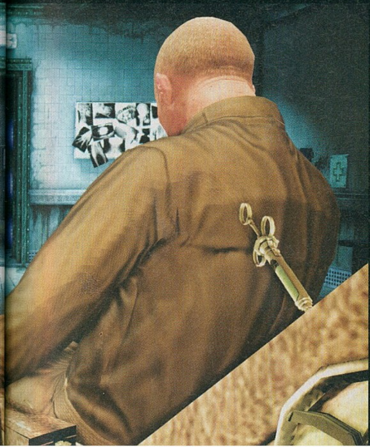
Ám az agilitás mellett nagy szerep jut a lopakodásnak is: mivel a folyosók többségét több főből álló csoportok tartják felügyelet alatt, ezért nem célszerű hörögve rárontani egy részeg drukkerhordával felérő csapatra. Célszerűbb lopakodni, Batman Sam Fishert megszégyenítő módon aknázhatja ki az árnyékok nyújtotta magányt, lesből támadva. Arkham erre temérdek lehetőséget teremt, Batman játszi könnyedséggel függeszkedhet a plafonon az alaphelyzetben meglévő batkötélnek hála. Ennek stratégiai szerepe látványos és tulajdonképpen nélkülözhetetlen, a csendben és titokban elintézett ellenfelek hiányától a többiek bepánikolnak, hajlamosak lesznek szétszéledni, remek prédává avanzsálva ezáltal.

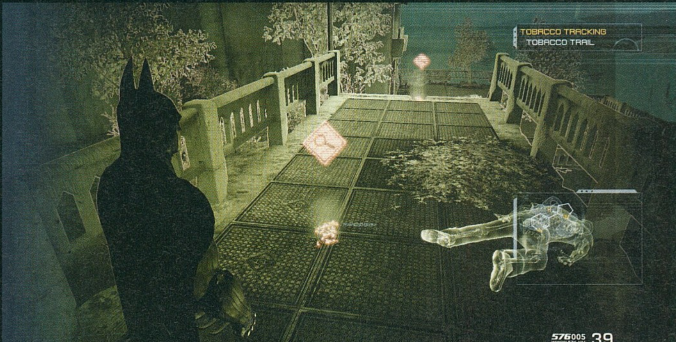
Ellenfélből nem lesz hiány, a gépfegyverrel és bárdokkal felszerelt mezei őrökön felül az Arkham Asylum a legkultikusabb nemezisekkel tölti fel az elmegyógyintézet szobáit. Batman nem csak a Mark Hamill által „felhangolt" Jokerrel kénytelen összeakasztani a bajuszt, hanem az alaposan újraértelmezett Harlequinnel vagy épp Zsasszal, az elmebeteg sorozatgyilkossal is. Ahhoz, hogy a képregény rajongói ne vasvillákkal és égő fáklyákkal keljenek ki a RockSteady módosításai miatt, a brigád a DC Comicsszal szorosan együttműködve értelmezi újra a gonoszokat. Az Arkham Asylum egyértelműen az eddigi legsötétebb Batman-kaland lesz, amely a nagyon stilizált és a valóságtól messze álló karaktereket jóval reálisabb közegbe emeli át – az eddig közzétett felhozatal ráadásul messze nem teljes, az AA rengeteg kérdőjelet hagy a legyőzendő ellenfelek kilétét illetően, így egyáltalán nem kizárt, hogy Arkham felfedezése során feltűnik majd Mr. Fagy vagy épp Kétarc is.





A nyomozási mód beindulásakor a kijelző kicsit megváltozik, hisz ekkor Batman ösztönei veszik át a főszerepet. Fogunk vizsgálni ujjlenyomatokat, és ez alapján számzárakat feltörni, lesz itt vércsík követése, hullák azonosítása, biztonsági kamerák felvételeinek kielemzése, és megannyi más trükk!









Batman bizonyos összegért tarkómasszírozást is vállal. Hé, valamiből kell fizetni a batarangok pótlását, a Batmobil benzinjét...



Az viszont már most biztos, hogy a biztosan jelen lévők mindent megtesznek azért, hogy Batmannek ne legyen könnyű dolga. Elsősorban a döntéshozatal terén, Batman nem csak agyatlanul pofozkodik, de kénytelen időnként gondolkodni is (lévén a képregényben ő detektívkedik is). Az Arkham Asylum a Condemnedben látott nyomozós szálat is diszkréten átemeli és kiterjeszti, eddig nem látott vetülettel ruházva fel az aktuális Batman-adaptációt. Mit jelent ez a gyakorlatban? Első körben nyomkeresést, a gadgetek terén továbbra is elsőosztályú felszereléssel bíró köpönyeges hős nem csak az események szálait

Joker ugyan teljesen másként néz ki, mint a Dark Knight filmben, de ugyanolyan őrült lesz!

göngyölíti fel minták és szubsztanciák begyűjtésével, de akár halálos kimenetelű helyzeteket is megold kisebb trükkök által. Példa? Joker egyik kegyetlen játékába több egykori őr is bekerül: a rácsok mögé zárt személyzetet csupán percek választják el a haláltól, a mérges gázzal épp feltöltésre kerülő terem láttán Batman cselekedni kénytelen. A helyzet megoldása nem egyszerű, de nem lehetetlen – a röntgenszerű átvizsgálás után nyilvánvaló válik, hogy a termet behálózó elektromos kábelek egy nagy, jelenleg inaktív ventillátorban végződnek. Megoldás? A Batarangot elhajítani úgy, hogy az pont bekapcsolja a lapátokat, másodpercek alatt virágillatú levegővel töltve fel a helyiséget.

HAJÓTÖRÖTTEK

És ez csak egy szituáció volt a sok közül, Joker és a többiek machinációjának hála ilyen és ehhez hasonló helyzetből még temérdek várható, igaz általában egyetlen, de kielégítő és tapasztalatban bővelkedő megoldással. Merthogy Batman is halad a korral és a BioShock hőséhez hasonlóan fejlődik. Az Arkham Asylum a harcok során osztja az XP-t, nagy átlagban akkor, mikor sikerül valakit lepofozni – a mennyiség függ a bevitt ütések számától és fajtájától. Az így szerzett keret több mindenre is felhasználható, Batman első körben új mozdulatokkal bővítheti repertoárját, de növelhető a ruhája tökéletesítésével védekezése vagy épp életereje. Az AA e téren is beáll a sorba és elsősorban a nem magas kihívást keresőknek kedvez: Batman életerejének helyreállításához nem kell sem egészségügyi csomagokkal bajlódni, sem arra várni, hogy magától visszatöltődjön, a HP-csík minden egyes nagyobb összecsapás után visszaáll a maximális értékre – elhalózni tehát annyira nem könnyű, de ez közel sem jelenti azt, hogy az AA nem nyújt semmiféle kihívást.

Nyújt, elsősorban a szituációk és az egybefüggő akciódús részek terén. A bossfightok levezénylését az AA többnyire nem a hagyományos, „addig ütöm/lövöm míg le nem apad az életerő-csíkja" rendszer mentén képzeli el, hanem számításba veszi a környezetet is. Zsasz legyőzése ennek remek példája, az elmebeteg gyilkos az intézet falai között is folytatni kívánja mesterségét, ezúttal egy villamosszékkel. A már majdnem feszültség alá helyezett kivégzőeszközt látva Batman kénytelen megoldást találni: Zsasz és az áldozat több szinttel lejjebb van, az pedig biztos, hogy a kapcsolót a nemezis azonnal megnyomja, amint Batman feltűnik a színen. Hogyan hidalható át egy ilyen helyzet? Ismételten gondolkodással, a terep átvizsgálása után számos olyan pont található az épületen, melyeket megmászva, melyeken lengedezve könnyedén átszelhetők a távolságok. Ezek megtalálása nem csak a kütyük

LENGEDEZÉS FELSŐFOKON

Akár a denevérek, Batman is otthon érzi magát a sötétben: alaposan ki tudja használni Arkham diliházának ősi, keszekusza, gótikus jelleggel épített járatrendszerét, akár arra, hogy egy vízköpő mögött bújjon el, akár arra, hogy csöndben jusson el célpontja háta mögé, akár arra, hogy egy hatalmas ugrással lendületet vegyen egy két-lábbal-arcba típusú rúgáshoz.







RÉGI-ÚJ BARÁTOK



Gyilkos Krok az eredeti sárgás-zöldes pikkelyeit szürke, és szögekkel kivert bőrre váltotta, és az ígéretek szerint minden eddiginél állatiasabb harcos lesz.



Az eddig mindig vörös-feketében járó, pocsék poénokat eregető Harley Quinn is alaposan megváltozott, az új szerelése inkább pornóst idéz, mintsem bohócot.

segítségével történhet vagy történik, de a segítőtársak bevetésével is – Batman Arkhamban is talál majd segítőkész kollégákat, de rádión keresztül folyamatosan tartja a kapcsolatot Barbara Gordonnal, azaz az Orákulummal is: Alfred ezúttal otthon fényesíti az ezüstöt, az Orákulum viszont mindig remek tanácsokat oszt meg az éj sötét lovagjával.

Ugyan az Arkham Asylum idén biztosan a boltokba kerül, továbbra is súlyosan sok a kérdőjel. Kik lesznek pontosan az ellenfelek, hány órás lesz a játékidő, mekkora lesz a bejárható terep? Válaszok sajnos nincsenek, az viszont szinte már biztosnak látszik, hogy az Arkham Asylum nevével ellentétben nem csak az elmegyógyintézetben bonyolítja a dolgokat, hanem az annak helyt adó szigeten is. Így egyáltalán nem kizárt, hogy Batman járműbe, remélhetőleg a Batmobilba is bepattan, megtörve ezzel az egyelőre nem túl változatosnak tűnő barangolós részeket. Habár azok minőségére sem lehet panasz, főleg a látvány terén, az AA a felső kategóriás fejlesztések sorához csatlakozva a harmadik generációs Unreal motorból hozza ki a kisajtolhatót, méghozzá pazarul. A fény- és árnyékhatásokkal, a bővebb színpalettával és az egyetemes irányvonallal tényleg egy új territórium nyílik meg a Batman-adaptációk világában, minden eddiginél egyedibb és stilizáltabb megközelítéssel keltve életre egy nem túl ismert epizódot a több évtizede hódító szuperhős életéből. Az Arkham Asylum eddig úgy tűnik, hogy okosan, ügyesen és intelligensen emeli át a Chronicles of Riddick és a BioShock legjobb elemeit, sikeresen házasítva a klasszikus belső nézetes felfedezést a temérdek harccal és a CSI-t idéző nyomozással. Látványos, tartalmas és kellőképpen akciódús egyveleggel bővülhet az elmúlt évek során csúnyán hanyagolt téma: épp itt volt már az ideje annak, hogy a Sötét Lovag előbújjon rejtekéből és úgy csapjon le, ahogy eddig még nem tette. Meglepődni mindenki szeret – Batmanre már igencsak ráfér, hogy valaki végre jó alaposan rálhozza a frászt.



„ÚGY VÉLJÜK, A VILÁG MEGÉRETT MÁR EGY KIVÉTELESEN JÓ SZUPERHŐS-JÁTÉKRA. MOST LÁTUNK IS ERRE ESÉLYT. VÉGRE!”



God of War III

Kratos története anno a legizgalmasabb pontnál maradt abba: épp megindult a háború a titánok és az istenek között. Most ezt vezényelhetjük le a spártai hőssel.

[ÍRTA **GRATH**]

„Nem akartuk megváltoztatni az alapokat – de úgy megerősítettük őket, hogy a God of War III ennek a konzolgenerációnak a meghatározó játéka lesz!", mondja a játék rendezője, Stig Asmussen. Ami az állítás első felét illeti, igazat mond – a harmadik rész is arról szól, hogy a végletekig dühített Kratos véres utat vág a görög mondavilág még életben maradt tagjai között. Ami pedig a második állítását illeti – elnézve a már működő játékból bemutatott negyedórás videót, hát meg van rá az esélyük…

HÁBORÚK HÁBORÚJA

A játék grandiózusságát mi sem tükrözi jobban, mint az alapsztori, a kiinduló pont. A God of War II-t ugye ott hagytuk abba (Kratos teljes történetét a következő oldalpáron olvashatod), hogy a spártai harcos a végletekig dühítve meglépi azt, amire még a sok aljas húzást látott olümposzi istenek sem számítottak: kiszabadítja, mi több, hadba vezeti a titánokat. Ez pedig nem jó hír, hisz anno Zeusznak minden erejét és szövetségesét be kellett vetnie, hogy ezeket az óriásokat legyőzze, és letaszítsa a Tartaruszba. Most azonban Atlasz, Kronosz, Hüperión és a többiek kiszabadultak, és Kratos segítségével nekiindulnak bosszút állni.

A játék tehát ezúttal nem egyetlen ember utazása lesz, hanem egy kegyetlen, brutális háború krónikája. A titánok az istenek ellen; a mindent elpusztító támadás és a mindent kibíró pajzs feszülnek egymásnak – és ezt a helyzetet a mi (anti)hősünk, Kratos billenti majd ki egyensúlyából. A legtöbbször e háború kézzelfogható közelségben lesz – mitologikus lények, hősök, félistenek, sőt, istenek hullnak majd el hatalmunk előtt. Ha azonban épp valami nyugalmasabb szakaszában vagyunk a játéknak, akkor sem lesz menekülés a küzdelem zajaitól, hisz a háttérben általában mindig látszik majd, ahogy egy titán lerombol egy várost, vagy éppen néhány isten esik neki egy ilyen óriásnak.

A titánok amúgy a szerves részét képezik a játékmenetnek is, nem csak a sztoriban kapnak hangsúlyos szerepet. Kratos ugyanis a játék túlnyomó részében e bestiák testén fog kalandozni – képzeld el a Shadow of the Colossus óriásait, csak éppen sokkal, de sokkal nagyobb léptékben. Nem vicc, nem üres marketingduma az „epikus arányok" hangoztatása a fejlesztők részéről, hisz a sűrűn hangoztatott példa szerint a GoW2 medúzás pályája egy az egyben elférne az egyik titán tenyerén. A titánok persze olyan sokáig





■ A fiatalok takarják el arcukat, a szemkitépés nem szép látvány...

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY SANTA MONICA PLATFORM PS3 MEGJELENÉS 2010. Q1

éltek bezárva, mozdulatlanul, hogy a flóra és a fauna szépen belakta őket – a bokrokat meg a pockokat pedig szép lassan követték az emberek, és a játék jelenjében már természetesen a szörnyetegek is. Így aztán a titánok legtöbbször egyszerűen csak a pályát jelentik – ugyanúgy vannak rajtuk erdők és mocsarak, sivatagok és templomromok, falvak és hegyoldalak, mint a szimpla anyaföldön. Ugyanúgy fogunk harcolni a mezőkön, kapaszkodni a szirteken, kutatni a barlangokban, egyensúlyozni a vékony hidakon.

De ez csak a felszín, amikor a dolgok nyugodtan folydogálnak – ne felejtsük azonban el, hogy háború dúl, a titánok háborúja. Ez pedig azt jelenti, hogy amikor a titán közelharcba vagy mágikus küzdelembe bonyolódik, akkor bizony finoman szólva is remegni fog a talaj a lábunk alatt. Néha a titánt támadó hatalmas fegyvereket kell elkerülnünk, máskor pedig épp ellenkezőleg, ezekbe kapaszkodva juthatunk tovább. Amikor a titán a hátára esik, Kratos, és minden körülötte levő ellenfél is a földre zuhan. Egy karon haladva akár pillanatonként is változhat, hogy a gravitáció merre húz minket – attól függően, hogy a „gazdatest" épp merre lendíti azt. Ez mindenképpen feldobja majd a játékmenetet, remélhetőleg inkább izgalmas és változatos kihívásokat, és nem idegesítő részeket eredményezve.

A játékmenetet illetően nagy előrelépés nincs, de a God of War 3-at így is igazi messiásként várjuk!

ERŐSZAKPARÁDÉ

Mi újat is tud még a történetet lezáró darab? (Igen, lezáró, Kratos történetének ezzel vége – de arra azért lenne egy fogadásunk, hogy nem ez lesz az utolsó, God of War című programja a Sonynak...) A legfontosabb dolog egy olyan húzás, amit előző számunkban még, mint a Dante's Inferno legnagyobb (egyetlen?) igazi újításaként mutattunk be: a szörnyek némelyike irányítható lesz. Ez azt jelenti, hogy amikor levertük az adott bestiát – ilyen lesz a küklopsz, aminek amúgy egy goblinszerű szörnyeteg a „sofőrje"; de tuti lesz négylábú hátasunk is – akkor nem csak a kivégző kombináció lesz elérhető, de egy másik is, amivel a szerencsétlen jószág felett átvehetjük az irányítást. Persze nem amolyan szelíd, fülbe sugdosós módon fogjuk parancsainkat átadni az újdonsült „járműnek"; nem, Kratos nem ilyen fickó. Pengéit az illető vállaiba döfi, és ahogy azokat mozgatja, úgy mozog a nyomorult jószág alattunk. Nyilván nem élethű a dolog, de hát amikor egy hatalmas, mászkáló óriás lapockáján mészárolunk küklopszokat, ez a – meglepően sok helyről megemlített – kifogás elég hülyén hangzik... Mindenesetre az irányított szörnnyel egész sok támadás, kombináció elérhető, így ezekkel extrém nagy pusztítást tudunk véghezvinni – persze csak addig, amíg le nem hámozzák alólunk. Sokszor ez lesz majd a továbbjutás kulcsa, egy olyan helyzetet is láttunk, ahol egy utunkat álló faldarabot csak így tudtunk ledönteni, az egyik producer pedig arról beszélt, hogy lesznek olyan ellenfelek, akiknek a pajzsát csak az egyik ilyen, hátasként bevetett szörny mágikus támadása





tudja lebontani. Természetesen a pacitól nem csak úgy tudunk megszabadulni, hogy levágják alólunk – a küklopsz megsemmisítésekor hősünk például levágja a már-már sajnálnivaló bestia szemhéját és kitépi a szemgolyóját. Kedves.

Egy másik típusa a meglovagolható lényeknek a hárpiáké – őket nem lehet a végtelenségig lovagolni, hisz egyszerűen nem bírják el Kratos mázsás testét. Szerencsére ők rajokban repkednek, és ha sikerült az egyikre rácsimpaszkodnunk, nyert ügyünk van. Míg a rémült jószágok vadul repkednek – természetesen célpontunk felé –, mi ugrálunk egyikről a másikra. Sajnálatos módon az „elhasznált" hárpiák nem élik túl a kezelést, hisz Kratos az ugráshoz a lendületet a szárnyak leszakításával járó nekilendüléssel szerzi...

A harcban fő eszközünk természetesen most is a két láncos penge lesz, de az előző részekkel ellentétben, ahol gyakorlatilag értelmetlen volt bármi mást használni, itt a fejlesztők egyik elsődleges célja, hogy ez megváltozzon, hogy az is működő taktika legyen, hogy a pengéket kis időre félrerakjuk. Ennek érdekében egyfelől a kezelés szintjén tesznek meg mindent: minden fegyvernek ugyanazok a kombói lesznek, csak a gombnyomások hatására természetesen mindig más történik. Ezen felül bevezetik az azonnali fegyverváltást (nincs menü, a d-paddal váltogathatunk), és lesznek olyan kombók is, amelyek direkt erre épülnek majd. De mindez nem lenne elég, hisz ha a fegyverek nem erősek, nem élvezet őket használni, akkor tökmindegy, milyen a megújult harcrendszer. Éppen ezért rengeteget dolgoznak rajta, hogy a pusztító eszközök is vadak legyenek – az első ilyen újonc a Cestus névre hallgató, egy oroszlánt formázó fémkesztyű. Ez természetesen kisebb körben hat, mint a láncos kardok, cserében viszont ha betalál, az csodálatos effektekkel jár: az egyszeri élőholtak szétmállanak, a nagyobb bestiák pedig minimum megszédülnek. A távolsági fegyver is brutálisabb lett, az egyszeri íjból így lett a Tűz íja, ami nevéhez méltóan még közvetlen találat híján is képes végezni a delikvensekkel. Mi több, az élő fáklyává változott ellenfelek vérmérséklettől függően megvadulnak saját perzselődő húsuk szagától, és nekiállnak tébolyultan rohangálni, menekülni – és mivel nextgen játékról van szó, a tűz terjed, így ha egy tömeg közepén levő fickót sikerül lángra lobbantani, akkor pár perc múlva már mindenkit szaggatnak a lángok. Még mindig nem elég a harci lehetőségek bővüléséből? Akkor biztosan örülsz, hogy a pusztakezes támadások arzenálja is kibővült – a megragadás-széttépés, illetőleg a megragadás-elhajítás mellé harmadik lehetőségnek beköszönt a megragadás-nekiindulás is. Ez azt jelenti, hogy a szerencsétlen, humanoid jellegű ellenfeleket hón alá kapva Kratos őket faltörő kosként tudja bevetni. Ez nem csak ajtók betörésére alkalmas, de a nagy lendülettel egyszerűen félresöpörhetjük ellenfeleinket – képzelhető, milyen hasznos megoldás lesz egy mondjuk egy feneketlen szakadék szélén vezető kis ösvényen előadva...

Kratos eddig sem volt egy szelíd fiú, de ahogy most pusztít, arra eddig játékban még nem sok példa volt!

Az imént tömegeket említettem, és ez nem tévedés, Kratos ezúttal ex-istenhez méltóan nem öt-hat, hanem akár 50 ellenféllel is szembekerülhet. Természetesen ezek nagyja aprólék lesz, néhány kisebb támadással szétzúzható csontváz, esetleg kisebb kutya, minidémon. Ezek sem feltétlenül lesznek azonban ilyen egyszerűen levághatók, hisz megjelent egy új osztálya az ellenfeleknek,

KRATOS SZTORIJA

Origó: a hatalmas erejű spártai harcos egy kétségbeejtő helyzetben (nagyon jöttek a barbárok) felesküdött Árészre. A hadisten elfogadta a felajánlkozást, leverte a támadókat, és iszonyatos erővel ruházta fel újdonsült szolgáját. Igaz, hogy teljesen megszabadítsa emberi lényének maradványaitól, bezavarta hősét egy templomba, és lemészároltatta vele a feleségét és leányát. Kratos, mikor erre rádöbben, felmond urának (a láncos kardokat megtartja), egy átok következtében felveszi jellegzetes bőrszínét és -mintázatát, és elmegy szolgálni az isteneket.

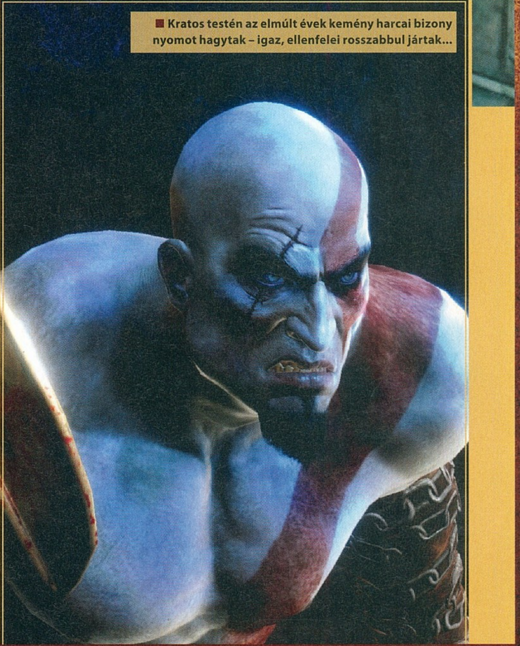
GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS (2008, PSP)

Kratost, az olümposzi istenek problémamegoldóját főnökei Attikába küldik, hogy állítsa meg a támadó perzsa seregeket. A bemelegítő feladat után eljut Maratón városába, ahol Pallasz Athéné istennő szobrától megtudja, hogy ördögi összeesküvés zajlik éppen: Héliosz napistent elrabolta Atlasz, fény híján pedig Morfeusz gonosz álmot bocsáthatott az ismert világra. Az elemi tűz utáni keresgélés során Kratos megjárja Hádészt és Tartaroszt, úszik egyet a Sztüxben, majd végül összefut Perszephonéval (másik nevén Hádészné), aki, mint később kiderül, az egész naplopási mizéria hátterében áll. Egy rövid halandóvá válási zsákutcát követően Kratos rájön, hogy még a lányánál is fontosabb neki, hogy a világ egyben maradjon – így aztán gyorsan a helyére kötözi Atlaszt, és lecsapja a kövekkel és energiával hadonászó istennőt.

GOD OF WAR (PS2, 2005)

Kratos hüppögve néz egy szirtről a mélybe, és amíg elhatározza, hogy ugrik-e, avagy sem, visszaemlékezik. Történetünk Athénban indul, amelyet éppen Árész seregei ostromolnak. A város jósa megpendíti Kratosnak, hogy Pandóra szelencéje olyan erőt rejt, amivel egy halandó is legyőzhet egy istent, és fehér-vörös borítású hősünknek más sem kell – elindul a dobozkát rejtő templomba (majd meglepődik, amikor kiderül, a templom Kronosz, a sivatagba száműzött titán hátán található). Mikor megvan a szelence, Árész egy díjnyertes





Kratos testén az elmúlt évek kemény harcai bizony nyomot hagytak – igaz, ellenfelei rosszabbul jártak...

mégpedig a vezéreké. Ezek egyrészt nagyobbak és jobban bírják a strapát, másrészt viszont még veszélyesebbek abból a szempontból, hogy morális lökést adnak a többi, kisebb bestiának. Azok összehangoltan próbálnak támadni, sűrűbben használják az erősebb képességeiket, ha ott van a közelben egy tábornok. Persze ilyet láttunk már ezer játékban, de a dolog itt is biztos jól sül majd el, hisz ez egy újabb taktikai döntést tesz szükségessé: előbb megtisztítjuk a terepet a piciktől, és utána verjük le „aput", vagy előbb végzünk a többieket tápoló figurával, és utána, mintegy levezetésként teszünk rendet a maradékban. Akkor sincs nagy gond, ha a tömeg körbezárná Kratost, mert hősünk tud ugyanazzal a technikával élni, mint amit Neo mutatott be a második Mátrix-film elején, mikor több tucat Smith ügynök ugrott rá: egy üvöltés, egy kis koncentráció, és az ellenfelek már repülnek is mindenfelé.

Beszéltünk már a mozgó-változó pályákról, a meglovagolható ellenfelekről, a harcrendszer kibővüléséről – ezeken kívül még egy apróság fogja feldobni a klasszikus God of War-játékmenetet. Az előző részben ugye Kratos elszedte Ikarosz híres tollas-viaszos szárnyát, de azt nem igazán használta. Na itt erre sor kerül, ráadásul nem is csak átvezető jelenetekben, hanem az Olümposzt át meg átszövő hatalmas tárnákban is. Felfelé ránt minket a forró levegő, a kamera alulról mutatja a felfelé száguldó Kratost, miközben el kell kerülnünk az akadályokat, le kell verni az esetleg megjelenő szárnyas ellenfeleket.

KLASSZIKUS ÖRÖMÖK

A fentiekkel le is zárult minden, amit a fejlesztők újításként összehoztak – multi nem lesz, más játszható karakterek nem lesznek, kibővített RPG-elemek nem lesznek. És ez így is van jól, elvégre azért szerettük, imádtuk ezt a szériát, mert olyan volt, amilyen. Kicsit talán egyszerű, de nagyon brutális, technikailag félelmetes szinten van és maximálisan élvezetes. És erre most sem lesz panasz.

hajítással megöli hősünket, de ő már másodszor mászik ki sikeresen Hádészból. Visszaszerzi a dobozt, kinyitja, kicsit küszködik a múltjával, majd hatalmas óriássá nőve beleveri Árészt a tengeraljzatba. Itt el is érünk a „jelenbe", ahol végül úgy dönt: ugrik. A megváltó halál helyett azonban állást kap: ő lesz az új hadisten!

GOD OF WAR BETRAYAL (MOBIL, 2007)

Kratos még az olümposzi mértékhez képest is túlzottan kézivezérléssel irányítja a halandók életét – a „Spárta rulez" elvet követve –, így verőlegényként ráküldik Argoszt. Ez a sokszemű óriás Héra (ő ugyebár Zeusz neje és persze nővére; állandó eposzi jelzője a tehénszemű – ismeretterjesztő rovatunkat olvastátok) házikedvence, így nem véletlen, hogy amikor a dög felfordul, a kollektív isteni gyülekezet felháborodik. Az sem feltétlenül zavarja őket, hogy nem Kratos tette el láb alól a bestiát, hanem egy titokzatos figura – és mikor antihősünk maga mögött pusztítást és halált hagyva ered a nyomába, akkor betelik a pohár. Hermész a fiát, Ceryxet küldi utána, hogy kézbesítse a tombolás beszüntetését elrendelő határozatot – de Kratos finoman szólva is nehezen tűri a kritikát.

GOD OF WAR II (PS2, 2007)

Kratos továbbra is a spártaiakat tápolja, és mikor a rodosziak legyőzésében személyesen is részt vesz, Zeusz elérkezettnek látja az időt a cselekvésre. Egy átlátszó csellel elveszi Kratos erejét, majd egy hatásos monologizálás után ki is nyírja hősünket. Ezúttal még a Hádészba jutás előtt megmenekül: Gaia, a titánok anyja akarja felhasználni titkos tervében. Mivel a terv azzal jár, hogy siker esetén beverik Zeusz arcát (no meg az örökkévaló szenvedés az alvilágban nem olyan jó opció), Kratos belemegy az alkuba, és nekiáll felkeresni a moirákat, a sors fonalát szövögető hölgyeket. A keresés során összeakad különféle hősökkel (ők sajnos nem érhették meg, hogy erről beszámoljanak másoknak), pegazusogol, titánokkal beszélget, de aztán eléri célját, és a három sorsistennő közül kettőt nem is kell felnyársalnia ehhez! Mikor Zeuszt színvallásra kényszeríti, kiderül, hogy valójában ő Kratos apja (a vallatás során a főisten védelmére kelő Athéné elhullik), és az egész hajcihő emiatt történt. A vörösre-fehérre átkozott harcos bosszút esküszik, és a titánokat maga előtt hajtva berobban az Olümposzra...



És lőn, világosság

Kratosra mindig is jellemző volt, hogy újító módon használta fel ellenfelei itt-ott elejtett darabkáit. Ikarosz szárnyairól már szóltunk a cikkben, de legalább ilyen fontos lesz Héliosz napisten feje is. Természetesen ő nem önszántából fog megszabadulni e testrészétől, egy hatalmas bossfight után egy, az L1 és R1 ritmikus nyomkodásával zajló klasszikus GoW-minijáték során fogjuk azt letépni (lásd a képen). Ez nem csak egy kandalló fölött jól mutató trófea, de a játékban is segíteni fog. Egyfelől zseblámpaként funkcionál, de mivel mégiscsak egy isteni alkatrészről van szó, mágikus hatásai is lesznek. Az élőholt ellenfeleket elvakítja a fénye, így azok egy ideig megzavarodva álldogálnak, másrészt pedig a varázslattal álcázott tárgyakat – tapasztalati pontot vagy életerőt rejtő ládák, titkosajtók – is megpillanthatjuk a fényében.



A méretkülönbség ez esetben semmit nem jelent, ez fix kettes!

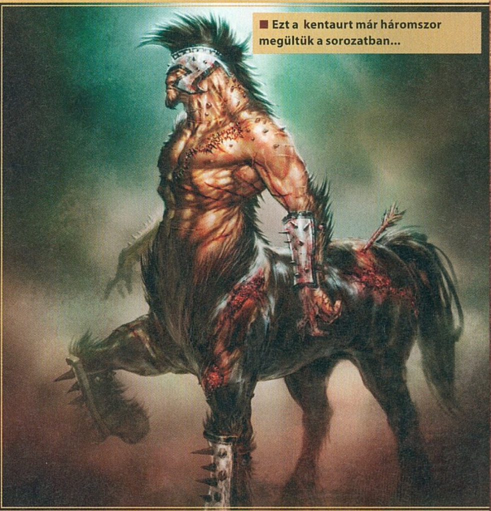
Menjünk sorra – kezdjük a brutalitással. Kratos eddig sem volt álmos kiscica, most azonban, mivel a fortyogó düh mozgatja, még durvább lesz, mint eddig bármikor. Természetesen főként a kivégzések terén alkalmaztak pszichopata animátorokat, így ott már-már túlzásba vitt módon durva akciókra leszünk képesek. A kentaurokkal való leszámolás egyik módja? Kés a hasba, majd a belek kiráncigálása másik kézzel – mintha egy lelkes Han Solo dolgozna a tauntaunon. A kiméra is hasonlóan durván múlik ki – Kratos a letépett szarvával döfi agyon. A játék tehát abszolút véres, csak felnőtteknek besorolású lesz; és ez így is van jól. Az operatőr amúgy rájátszik e jelenetekre, a dinamikus kamera ugyanis e mozdulatoknál azonnal bezoomol, így közvetlen közelről láthatjuk, amint Kratos kitépi egy szerencsétlen küklopsz egyetlen szemét, vagy kettétép egy zombiszerű jószágot.

Menjünk tovább: a megvalósításra nem lesz panaszunk. Igaz, nem olyan sokkolóan látványos a program, mint mondjuk anno a Heavenly Sword volt, de már most sokkal jobban néz ki, mint a két hónappal ezelőtt bemutatott verzió. Természetesen a fejlesztők mindenféle impresszív statisztikákkal akarnak meggyőzni minket, hogy ez tényleg a következő generáció God of Warja (a kedvencünk: „az új Kratos modellt önmagában sem bírta volna el a PS2"), de



Mint említettük, Kratos nem sokat finomodott a God of War II óta...





■ Ezt a kentaurt már háromszor megültük a sorozatban...

elég megtekinteni egy pár másodperces, agresszivitásban gazdag jelenetet a játékból, és mindez azonnal látszik. Kratos hatalmas elánnal, pillanatnyi lelassulás nélkül vág rendet 30-40 ellenfél gyűrűjében, a háttérben egy titán küzd meg Zeusszal, majd a pálya hirtelen elmozdul, amint az azt hordozó titánt támadás éri – egész erdők zúzódnak pozdorjává, sziklafalak tűnnek el – pazar látvány!

És végül, az élvezetesség, egy pontosan talán meg sem határozható jelző, amelyben a sorozat mindig is bővelkedett. Mindegy, hogy a játék egyik logikai részén tologatunk oszlopokat, vagy egy kilométeres hegyoldalt mászunk meg vagy egy százméteres főellenséget vágunk le, a játék mindig képes újításokat felmutatni, meglepni a játékosokat, és elvarázsolni őket. A játék megtekintése előtt aggódtunk, hogy e téren lesznek gondok, hisz Kratos megálmodója, az első rész direktora, David Jaffe már rég lelépett a Sony Santa Monicától, és a második rész fejlesztését vezető Cory Barlog sincs már a cégnél. Azonban az új csapat (a korábban idézett Stig Asmussen, aki a projekt vezetője vezető pályatervező, illetve művészeti vezető volt az első, illetve második résznél) pontosan tudja, hogy mire van szüksége a világnak: egy felturbózott, még nagyobb léptékű, még brutálisabb God of Warra. És, nagy szerencsénkre, pontosan ez készülődik, hogy felvillanyozza jövő év legelejét! ■



Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

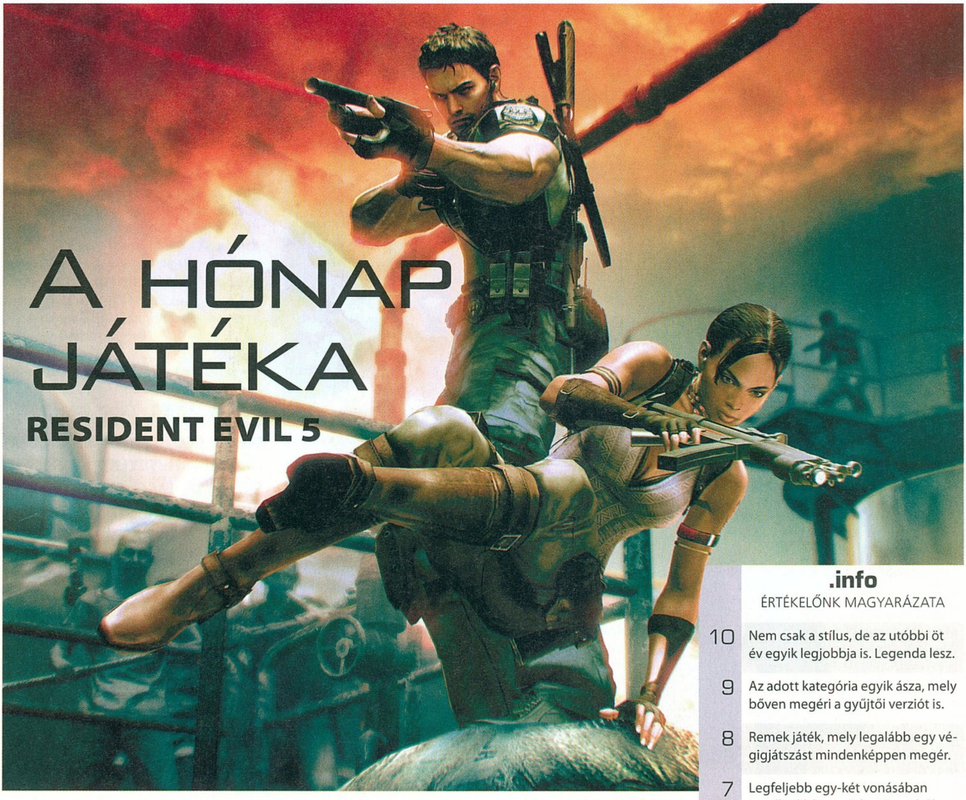


Kihagyhatatlan Wii™ ajánlatok!
64.990,-
NINTENDO Wii
+ Wii Sports játékszoftver
Wii
Wii Fit
24.999,-
Wii Fit játékszoftver
+ Balance Board
9.999,-
Wii
MARIO KART Wii
Mario Kart játékszoftver
+ kormány
csak az 576 KByte üzletekben!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



A HÓNAP JÁTÉKA

RESIDENT EVIL 5

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.

9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.

8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.

7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.

6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.

5 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...

4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.

3 Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.

2 Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.

1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



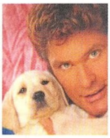
GRATH

Grath éjszakáit mostanában az aljas, bújkáló, gránátozó szemétládák elleni küzdelem tölti ki, a Call of Duty 5 pályáin. Nem vidám látvány!



SZATI

Eladná a lelkét a játékvilág ördögének, konzolgépet vásárolna, de nem tud dönteni. Wii, X360, PS3? Tanácsokat az sz.attila@576.hu-ra.



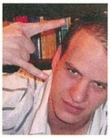
WILSON

Wilson legújabb szokása, hogy eszelős zenei „ízlésével" terrorizálja a szerkesztőség békés, Guns 'n' Roses-, Element- és Deep Forest-diétán élő tagjait.



SASA

Ha Sasa nem Cebit kiállításon lenne, hanem valahol a szerkesztőség környékén, minden valószínűség szerint érdekeset, szellemeset írna ide.



TYLER

Megint retro-lázban ég, ezúttal a Dragon Questet és a DS-t nem lehet kicsavarni a kezei közül. Bezzeg a Sega-gyűjteményt porba tiporta...



GREG5

Greg most nem járt jól: a Dawn of War 2 kisebb csalódás volt, a Damnation meg az X-Blades viszont még ennyire pozitívan sem jellemezhetők.



A NEGYEDIK RÉSZ MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB JÁTÉKA VOLT, AMELY HIHETETLEN ÉRZÉKKEL ÚJÍTOTTA MEG AZ AMÚGY IS SIKERES SOROZATOT. A MAJD' HÁROM ÉVE KÉSZÜLŐ ÖTÖDIK RÉSZ EKKORA FORDULATOT NEM HOZ – DE MINŐSÉGE, APRÓLÉKOSSÁGA ÉS A REMEK KOOPERATÍV-MÓD ÍGY IS LENYŰGÖZ MAJD MINDENKIT!

RESIDENT EVIL 5

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM JAPAN
PLATFORM PS3, X360
MEGJELENÉS MÁRC. 13.
MULTIPLAYER 2



Egy több mint tíz éve futó sikersorozatot takar a Resident Evil cím, amely 1996-ban indult hódító útjára. Az újabb és újabb részek és mellékszálak nyomán lassan elkezdett összeállni a kép a történeti háttérről, melynek kiindulópontja 1998 volt – ekkor robbant ki az első fertőzés azon vírustörzs által, amely az Umbrella laboratóriumában született meg az Ashford-família hathatós közreműködésével.

Vélhetőleg nincs olyan videojáték- és horrorrajongó, akinek Raccoon City nevének említését követően ne futna össze a szemében a könny, szájában meg a nyál, elvégre a parádés bemutatkozást követő második rész a mai napig az egyik legjobb (sokak szerint A legjobb) túlélő horror. Ráadásul ez vezetett be mindannyiunkat a Raccoon City-nyújtotta apokaliptikus zombihullámba, amely további játékok (harmadik rész, Code: Veronica, Gun Survivor, REmake, nulladik epizód, Outbreak, negyedik rész stb.) mellett figurákat, képregényeket, könyveket, és még mozifilmeket is szült. (Utóbbiakról persze el lehetett mondani, hogy nem túl szorosan kapcsolódtak a virtuális szériához, ám a szórakoztatási értéküket nem lehet elvitatni).



Kooperatív-módban természetesen – hacsak nem egy online összeszedett vadidegennel ültük le játszani – nincs gond a fegyverek, a lőszer elosztásával. A géppel játszva azonban már taktikázni kell, mert Sheva elég pazarló módon képes küzdeni. Ha például nincs nála más, az egyszeri tucatzombira (igen, tudjuk, hogy nem zombik!) is képes mesterlövészpuskával rámenni, ahelyett, hogy a háttérbe húzódna, vagy éppen késével hadonászna. Így aztán csak egy, maximum két fegyvert adjunk neki, és alaposan kontrolláljuk a lőszerellátását is. Nem kell elhalmozni, nem randin vagyunk!

No de visszatérve… a magasan kiemelkedő második Resi után jobb-rosszabb folytatások következtek (ki ne sóhajtott volna fájdalmasan a harmadik rész önismétlései okozta unalomtól, meg a logikátlanul kialakított pályafelépítésektől), míg végül a Capcom legénysége huszáros vágással nyeste el a korábban jól bevált formavonalat, hogy a negyedik epizód egy merőben új világgal ismertesse meg a játékost. Leon Kennedy visszatért ugyan, ám a klasszikus zombik még csak a közelében sem jártak a sztorinak, ahogy a megszokott rögzített kameranézeteknek is búcsút inthettünk. Be kell valljam, nekem nem jött be annyira az új vonal, az új világ, mint rajtam kívül szinte mindenkinek, ezért kicsit szomorúan figyeltem az ötödik rész beharangozóit, amelyek hasonló felépítésről árulkodtak: az ismét előkapart Chris Redfield gyönyörű környezetben tizedelte a parazitáktól megvadult őslakosokat – gondoltam, ha nekem nem is felel majd meg a játékmenet, illetve a tartalom, a külső legalább szépre sikeredett.

MÁSVÉLEMÉNY

TYLER, A HORRORBAJNOK

A játék gyönyörű, szórakoztató és élvezetes, ehhez semekkora kétség sem férhet, de a negyedik rész ihletett zsenialitásához viszonyítva a folytatás „csak" egy szorgalmas eminenst idéz, aki betű szerint mondja fel a tökéletesen bemagolt leckét. Azonban (amúgy összes elődjéhez hasonlóan) a Resident Evil 5 még így is pontos képet fest arról, hogy milyen is egy remek videojáték 2009-ben.

Aztán egy napon megérkezett a szerkesztőségbe a Capcomtól kapott tesztpéldány, méghozzá a cégnél korábban már megtapasztalt titoktartási ceremóniákkal karöltve (erről-arról nem lehet írni egy bizonyos időpontig, illetve más információkról még utána sem), én pedig azon vettem észre magam, hogy miután megfújtam a tesztelői gépet a programmal egyetemben, még hajnali négykor is ott ülök a tévé előtt vérben forgó szemekkel, miközben egyre beljebb jutok a szövevényes sztoriban, és minden egyes apró neszre felriadok, hogy a kontrollert még jobban szorítsam, mialatt öldöklöm a rám támadó, fegyverekkel felszerelkezett bennszülötteket. Azt hiszem, ez elég jó kezdet, egy sokak által messiásként várt játékhoz.

„SZAVANNÁK, FEKETE NŐK, Ó-Ó-Ó, AFRIKA"

Dúdolhatnánk mi is, miközben Chrisszel együtt megérkezünk úticélunkhoz – de nem tesszük, mert a környezet nem éppen barátságos, és így a dalolászástól is elmegy a kedvünk. Plusz talán még túl intim közeledésnek venné a dolgot új partnerünk, aki a Sheva Alomar névre hallgat, ráadásul a kamera folyton a fenekét, vagy a dekoltázsát mutatja, miközben fontosabb dolgunk is akadna annál, hogy női domborulatokon legeltessük a szemünket.



Afrikában különösen fontos, hogy elég hidratálót használjunk a bőr kicserepedése ellen!

A hely amúgy azért nem barátságos, mert már a kezdő képsorokban egy titokzatos, csuhás alak fertőz meg valakit, majd amikor kiérünk a terepre, azt láthatjuk, ahogy valakit elhúznak a házak közé, majd kicsivel arrébb négyfős csoport rugdos, bottal ütlegel egy zsákba gyömöszölt személyt. Húha, családias a hangulat, menjünk inkább a henteshez, ami aztán szintén nagyon jó ötlet (kábé annyira, mint mondjuk a „srácok, menjünk el hétvégére a hegyi házba... nézzünk körül a pincében... nézzük meg, mi van az orsós magnó szalagján..."); vagy inkább úgy mondanám, hogy én láttam már túl sok olyan filmet, amelyben elhagyatott és barátságtalan vidéken elmebeteg kannibálok darabolják az odaérkezőket. Turbános barátunk ellát minket fegyverrel, némi felvilágosítást nyújt a Kijujuban uralkodó állapotokkal kapcsolatban, aztán repülünk is a mélyvízbe, miközben Chris erőteljes magabiztosságról tesz tanúbizonyságot, mikor lazán kiszaltózik egy ablakon, anélkül, hogy előtte kinézne rajta. Persze talpra esik, nem kell aggódni. Eddigre már láttunk állattetemet, asztalt és földet borító vértócsát, sőt még egy fertőzöttet is, akinek szájába a szemünk előtt tették be parazita-implantátumot a pajtásai. Ahogy azt sejthetjük, lesz dolgunk, és nem kevés móka vár ránk.

A környezet amúgy gyönyörű... a kis viskók élettel vannak tele még leromlott állapotuk ellenére is, a szél homokot fúj az orrunk előtt, a programozók meg olyan gyönyörű nap-, fény- és árnyék-effektekkel bombázzák az egyszeri halandót, hogy az valami álomszerű. Úgy tűnik, nem volt véletlen az a nagy lelkesedés, ami megelőzte a játékot.

LINCSHANGULAT

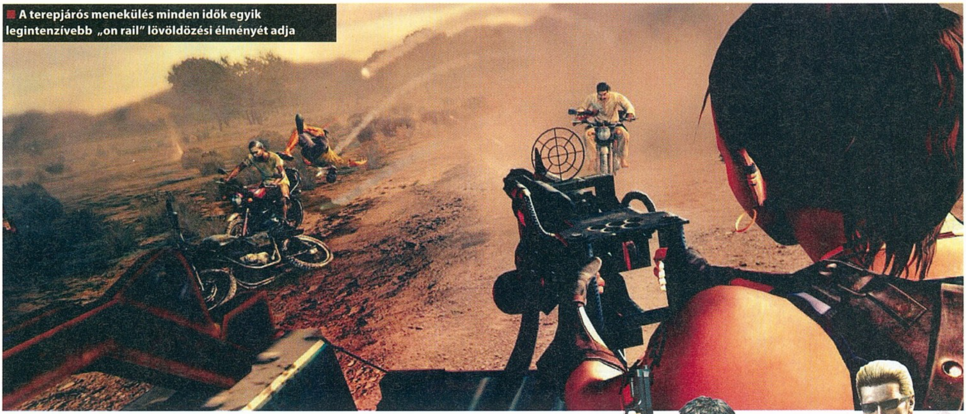
Ahogy megkezdődik az igazi kaland, fertőzöttek tucatjai erednek a nyomunkba, hogy utána egy földalatti járatba szorítva haladjunk tovább (eszméletlen kidolgozottságú környezettel), majd hamarosan előkerül a demóból is ismert hangosbeszélős fickó, meg hűséges barátja, a szögekkel és csavarokkal kivert brutál nagy hóhér, amely bármelyik Clive Barker-alkotásban simán helyet kaphatna, majd az áldozati kivégzést követően a fél falu a nyakunkba szakad. Itt már lehet sejteni, hogy nem lesz túl sok nyugodt pillanatunk a program végigjátszása alatt. És milyen igaz. Nagyon nem akarok belemenni a részletekbe (és mint írtam, sokba nem is szabad), de azt elárulhatom, hogy lesz feladatunk bőven, és helyszínek, illetve ellenfelek terén is bőven lesz látnivaló és változatosság. Hogy némi információ azért csordogáljon, jöjjön egy rövid kis felsorolás.

A csőcseléket követően lesz még városban szaladgálás, illetve földalatti bunkerekbe jutva járhatunk utána, hogy mi történt a kiküldött kommandósokkal (és nem kell aggódni, mert a sötét folyosóknál nagyobb veszély is leselkedik majd rátok – ezúttal is főellenség vezet a fináléhoz, amelyhez csak megfelelő taktika szükségeltetik, illetve a terem felépítésének kiismerése); ellátogathatunk a tengerpartra, ahol még a vízben is megmártózhatunk; bányákban és használaton kívüli vasúti kocsik között küzdhetünk. Lesz még mocsár és egy hatalmas



A KATONÁK

Hőseink útjuk során több segítővel is összeakadnak, bár az már más kérdés, hogy a legtöbb személy, aki belekeveredik ebbe a szörnyű kalandba, meglehetősen hamar elhalálozik. Így például kedves kis turbános barátunk, aki fegyverrel és kevéske információval lát el minket, már az első fejezetben a böszme hóhér áldozatává válik, de alfa és delta kommandós barátaink sem húzzák sokáig, elég az első erősítést szolgáló csapatra gondolni, akikkel a föld mélyén lévő titokzatos erő végez, mielőtt velünk akasztaná össze a bajszát (hogy ezúttal már ő is pórul járjon). Természetesen van, hogy továbbjutásunk elképzelhetetlen lenne némi segítség nélkül, így egy-egy helyzetben kifejezetten jól jön a helikopterről kapott támogatás, vagy a mesterlövész puskájából leadott pontos találatok, amelyek pont kimenekítik párosunkat a gaz motorosok karmaiból. Ám nem árt odafigyelni a hátunk mögé, hiszen minden jó szappanoperában előfordul, hogy olyanok is benne vannak a bűzösben, akikről nem sejtenénk ezt...



A terepjárós menekülés minden idők egyik legintenzívebb „on rail" lövöldözési élményét adja



A tápolás legegyszerűbb módja a vandálkodás: minden hordó kincset rejthet



CHRIS ÉS WESKER

Chris az Ashford-villában bekövetkezett incidens egyik túlélője, ahogy a fortyogó katyvasz kavargatásában már régen komoly szerepet vállaló Wesker is, akiről csak a sztori végén hullott le az álarc, így nem csoda, ha újbóli találkozásuk nem éppen barátias légkörben zajlik le – és akkor még nem is említettük azt a fontos momentumot, hogy a mind öltözködésében, mind harci képességeit tekintve Neóra hasonlító Albert birtokában van egy személy, akit nem csak Chris, de a játékosok nagy része is igencsak megkedvelhetett a korábban történtek kapcsán. A két ellentétes pólust megformáló karakter amúgy nem sokat változott, maximum még jobban kirajzolódtak főbb jellemzőik, így, míg Chris az igazi macsó hős, akinek karján dagadnak az izmok, és gondolkodás nélkül vetődik az ablakokon ki és be, addig Wesker a korábbiaknál is durvább antihőssé alakult, akinek személyisége legjobban a DMC-s Dantéhoz hasonlítható, miközben ide-oda cikázva tanítja móresre ellenfelét.

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Kipróbáltuk mind a PS3-as, mind az X360-as változatot, és halvány grafikai eltéréseket leszámítva (az utóbbi javára – de tényleg apróságokról van szó!) ugyanazt találtuk. A nagy kérdés, hogy a PC-s verzió mikor érkezik. Hivatalosan ennek létét még nem erősítették meg, de többek között az Nvidiától is kikerült erre vonatkozó információ. Ráadásul, ha a Street Fighter 4 kijön számítógépre, akkor ez is tuti befutó!

olajkitermelő terep, kanyonokkal szabdalt sivatag és egy eszelős romváros. Azaz van itt minden, szinte szó szerint a földön, vízen és levegőben, elvégre időnként még járműre is pattanhatunk, legyen szó négykerekűről (miközben körülöttünk tömegesen zúznak a motorokra és autókra pattant fertőzöttek), vagy éppen kis hajóról – ez utóbbit ráadásul közvetlenül is irányíthatjuk.

Ellenfelek terén a kezdeti szimpla fertőzöttek után jönnek a kutyák és hiénák (utálatos dögök), a repülő lények, a fejükből csápot növesztő alakok – ám ami a legfontosabb, hogy a kezdeti emberszerű teremtmények után a második félidőben hihetetlenül bekattan a játék, és olyan gigászi szörnyszülöttek kerülnek terítékre, amelyek után minden játékos megnyalja majd az összes ujját (üdvözölendő tendencia az utóbbi időben, hogy visszatértek a több képernyőnyi főellenfelek). Természetesen a főellenfeleknél nem csak a gyenge pontokat kell keresni, de ki kell használni a terepek nyújtotta lehetőségeket is. Így felesleges egyből lerohanni az összes nagy állatot, ha esetleg a közelükben van valami hordó, amely robbanásra késztethető, illetve a mi közelünkben van valami nagyobb fegyvernek látszó tárgy, amivel kissé el lehet szomorítani a minket zaklató alakokat – márpedig mindig lehetőségünk lesz valamelyik megmozdulásra, vagy valami hasonlóra. Ha például egy mutáns kukac-skorpió-denevér támad, a környékbeli viskókban pedig tucatszám burjánzanak a taposóaknák, azt hiszem egyértelmű, hogy mi is legyen fő eszközünk…





Természetesen most is a T-Vírus, illetve annak terjedése, terjesztése van a játék történetének középpontjában. Talán nem lövünk le nagy poént, ha felhívjuk a figyelmet fürge Weskerre – igen, megint ő akar egyszeri halandóénál nagyobb hatalomra szert tenni. Ehhez persze remek társakat is gyűjt, és itt nem feltétlenül a görögdinnyényi mellekkel megáldott társnőkre gondolunk. Sokkal inkább a fertőzött lényekre, közülük is kiemelve a főellenfeleket. Lent két ilyen lény látható (Spencer társaságában), akiket a játék második fejezetében kell majd levadásznunk. Az óriáshoz egy gépágyút kapunk segítségül, a denevérszerű lényhez pedit a környező viskókban gyanúsan sűrűn előforduló taposóaknákat.

FERTŐZÖTTEK



KULCSOK, REJTVÉNYEK, FELADATOK

Játékmenet terén az utóbbi években kicsit leegyszerűsödött a Resident Evil-széria, és ez az ötös epizóddal csak tovább folytatódott: nem kell komoly logikai feladványokkal megküzdenünk, avagy a rejtvényeket tulajdonképpen el lehet felejteni, itt maximum az ujjainkat dolgoztatjuk, az agyunkat nem különösebben. A felső sarokban előhívható térkép mindig mutatja az amúgy egyszerűen fellelhető (meglehetősen lineáris) utat, ami pedig szükséges lehet a továbbjutáshoz, az maximum egy-egy kulcs (oké, egyszer négy darabját kell egy emblémának összekaparni), vagy egy-egy ellenfél leölése... utóbbi adja magát, az előbbi esetben meg csak körül kell nézni, a közelben ott lesz valahol a szükséges eszköz. Azt hozzá kell tenni, hogy nem fog hiányozni a harmadik epizódban mesteri szintre fejlesztett „menj el amoda, hogy megszerezd a kulcsot ide, hogy az így szerzett eszköz segítségével a játék legelején látott ajtót végre ki tudd nyitni"-játékmenet.

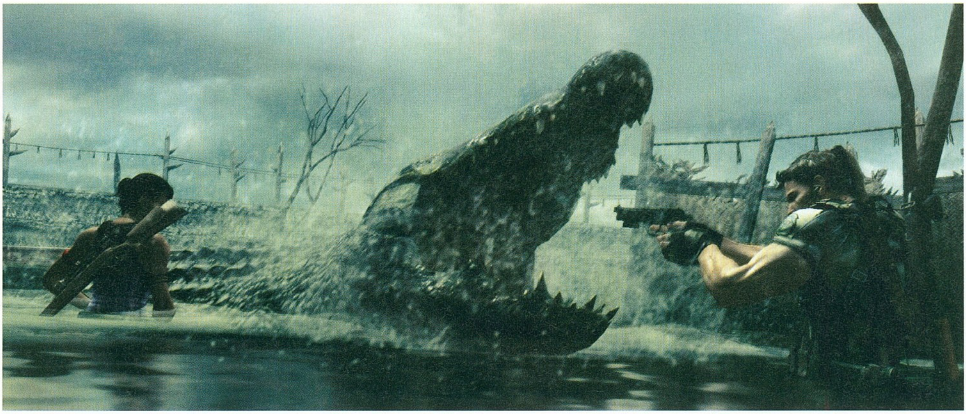
Ezen apróságokon felül a pályák előtt bevásárolhatunk fegyverből (van mindenféle finomság, így a teljes játékidő alatt használhatunk majd a pisztolyon és késen kívül például géppisztolyt, sörétest, rakétavetőt, gránátot és egyebeket is), fejleszthetjük is azokat, no meg lehet venni az egészségünk szempontjából fontos kiegészítőket is (életerő, mellény)... pénzt meg a ládákból, valamint a leölt ellenfelekből nyerhetünk. Elég egyszerű? Kezded már kapizsgálni. Huhh, sok dolgot le szeretnék még írni, de kavarognak a dolgok, és azt sem tudom, hol áll a fejem. Ja igen, úton és útfélen vannak ládák, gyümölcsrakások, fahordók, amiket szét lehet ütni, ezekből is töltény, pénz, életerő nyerhető. Nagyjából ennyi, ami az eszközök kapcsán elmondható.

MINDENKI A MÁSIKÉRT

A kezelés, illetve a harc rendkívül el lett találva, és tulajdonképpen a negyedik rész továbbfejlesztett változatáról van szó. A kamera ugye hátulról követ minket, külön gombra célzunk, külön gombra lövünk, és ismét másik kombináció segítségével a késünket használjuk. Amennyiben a közelünkben van valaki, előfordul egy-egy támadás után egy különleges ütés bevitelének lehetősége is, ilyenkor a megfelelő gombot a megfelelő időben kell lenyomni, és már inthetünk is pápát. Fegyvereink és eszközeink között valós időben válogathatunk a megnyitható menüben – el lehet felejteni a fegyverkezés közbeni nyugalmat, mert ezúttal ilyen nincs... elszaladva és elbújva lehet csak ügyködni, különben hamar kapunk egy pofont. Esetleg karót a szemünkbe, láncfűrészt a nyakunkba, karmokat a gigánkba. Persze csak akkor, ha a társunk azt hagyja.

És akkor a RE5 egyik legfőbb vonzerejéről is szót kell ejtenem, ami a páros játék, a kooperáció. Alapesetben a gép által irányított Sheva halad mellettünk (végigjátszás után ezt cserélhetjük is), de online, vagy akár offline is átveheti a szerepét egy ismerős, vagy egy ismeretlen játékos... előbbi esetében értelemszerűen mindenki a saját karakterét látja a képernyőn, míg utóbbinál osztott képernyőn, vagy system link segítségével két tévén is figyelhetjük az eseményeket. A kaland pedig így sokkal-sokkal élvezetesebbé válik. Társunkat segíthetjük, ami azt jelenti, hogy bizonyos helyekre csak egy ember juthat fel a másik segítségével, valamint harcban is jól jöhet egy segítő kéz. Például egyikőtöket elkapja egy fertőzött – ilyenkor alapesetben őrülten rángatod a kart, hogy eleresszen, viszont koop-módban ilyenkor oda is lehet szaladni, és egy jó nagy taslit kap a kellemetlenkedő alak, amelyik megragadta a másik játékost, nem utolsósorban pedig a tárgyakat felváltva is felvehetjük (attól függően, kinek van jobban szüksége az adott cuccra), vagy akár cserélgethetjük is azokat. Kimondottan





jó mókáról van szó, ami meghosszabbítja a játékélményt, elvégre mindig élvezetesebb, ha „valódi ember mellett” harcolhatunk.

Sheva amúgy nem törékeny lány, használja a neki adott fegyvereket, gyógycuccokat. A legjobb taktika tán, ha neki adjuk a sima pisztolyt, mi meg használunk minden mást.

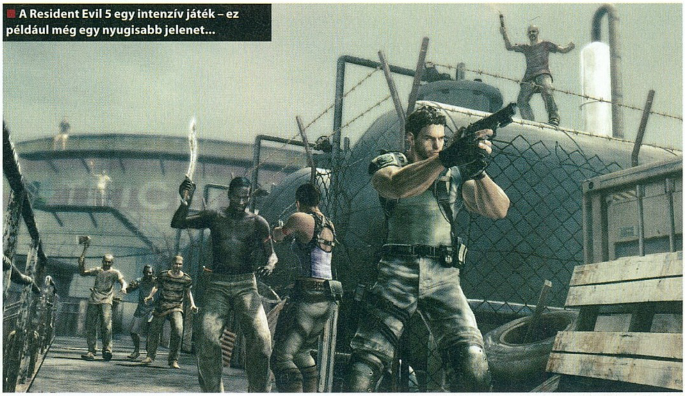
A CÍMHEZ MÉLTÓ ÖTÖDIK...

Végre... a játék kivégzése és kiélvezése után megkönnyebbült sóhaj hagyta el ajkaimat, elvégre a Resident ötödik része olyan lett, amilyennek régóta kellett volna lennie. Valamivel barátibb, mint a negyedik, ötletesebb, mint a harmadik, és összességében legalább olyan jó, mint a kultikus második. Végre kitisztul néhány sztorielem terén a kép, jelentős mértékben kerülnek elő a korábbi részekben megismert témák, illetve az azokban fontos szerepet játszó karakterek. Wesker jelenléte ugye nem titok, ráadásul a játékosok még egy régi, közkedvelt karakterrel is újra összetalálkozhatnak (eleinte csuklyában, később már nőiesebb ruhácskában). A sztori Resident Evilhez méltóan egyszerre nagyívű és kicsit bárgyú: van amúgy minden – információk a parazitákkal, illetve a bioterrorizmussal kapcsolatban; régi sötét foltok megismerése; estélyiben előlibbenő, hatalmas mellű és dekoltázsú női teljes egészet. A hangulat mindent visz (félelmetes, izgalmas, pózer, pergős), a zene hatásos és igényes, a kezelhetőség teljesen rendben van (talán csak a kamera problémás kicsit, de az is ritkán fordul elő, hogy ez komoly gondot okozna), a nehézség jól lett belőve, én egyedül a szavatosságnál éreztem némi bibit – a program cirka tíz-tizenkét óra alatt lenyomható, és bár utána van még a koop, a jól ismert Mervenaries játékmód, illetve lehet ruhákat és egyéb érdekességeket nyerni, azt gondolom, nyugodtan lehetett volna egy-két pályával több a nagyobb elégedettség kedvéért, elvégre nem olcsó manapság egy játékprogram.

MÁSVÉLEMÉNY
GRATH AFRIKÁBAN

Túlélő horror – nem, felejtsd ezt el. A Resident Evil 5 akciójáték lett, mégpedig a legjobb fajtából. Gyönyörű, izgalmas, változatos, Sheva jelenléte pedig még online társ nélkül is rengeteget dobott a programon. A sztori ugyan klisékből építkezik, a karakterek személyisége sem túl mély, de legalább a pályák, a harcok, a jelenetek fantasztikusak. A kooperatív-módhoz ódát tudnék írni, a látvány pedig egyszerűen lehengerlő.

Az egészről a DMC4 jutott eszembe, mivel az sikerült ennyire jól egy régebb óta futó sorozatban, ráadásul hangulatilag, történetvezetés szempontjából, és jelenetek terén is van némi összefüggés a két utolsó (illetve legutóbbi) epizód között – szinte ugyanaz a stílus elevenedik meg előttünk, ami azért is érdekes, mert a RE5 egyik direktora pont nem japán, hanem a Mezsgye című filmet is rendező Jim Sonzero. Utóbbi érdekesség kapcsán az is elmondható, hogy a játékban remek módon sikerült ötvözni a nyugati és az ázsiai videojátékok jellemzőit, ami kifejezetten fogyaszthatóvá és szerethetővé tette a



A Resident Evil 5 egy intenzív játék – ez például még egy nyugisabb jelenet...

Ettől függetlenül eszméletlenül hangulatos és gyönyörű (a környezet tényleg szinte él, ahogy a napfényt is valódinak érezzük – valahogy így kell kinéznie manapság egy játéknak, mind karakterek, mind terepek szempontjából) programmal állunk szemben, amit egyaránt tudok ajánlani a régi részek kedvelőinek, vagy azoknak, akik a negyedikért voltak oda, de tulajdonképpen bátran tehetnek egy próbát azok is (mindkét géptípuson), akik idáig nem voltak képben a szériát illetően, de kedvelik a horrorisztikus kaland-akció stuffokat. A RE5 ugyanis ilyen, és azon belül pedig bődületesen jól sikerült darab. A mai játékos és filmes remake-hullámban a teljes boldogsághoz már csak egy Resident Evil 2-felújítás hiányzik, természetesen a kor követelményeinek megfelelően, mondjuk olyan grafikus körítéssel, mint amit ez az ötödik rész kapott. Tudom, álmodik a nyomor... ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

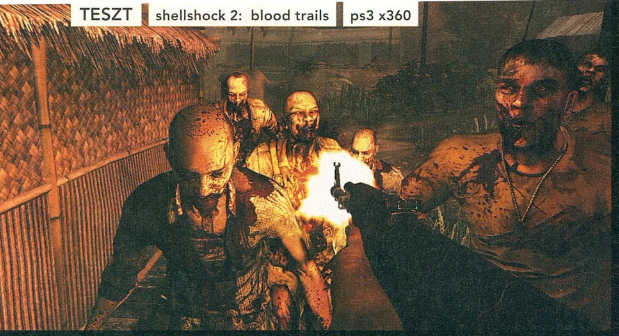
1 2 3 4 5

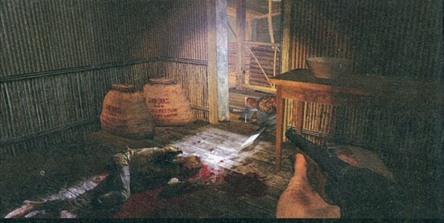
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Resident Evil-széria visszatér a gyökerekhez, miközben marad a negyedik rész újításai által kitaposott úton. A történet tovább kerekedik, az izgalom a tetőfokára hág. Lehetne ennél jobb? Nem nagyon hiszem...

böjtös gábor **9.5**







SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

ALAPOZÓ A Killzone-nal robbantó Guerilla azt megelőző, finoman szólva is közepes játékának folytatása. Új fejlesztő, új koncepció, megdöbbentően alacsony színvonalú kivitelezés.

adatlap

kiadó **eidos**
fejlesztő **rebellion**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 13.**
multiplayer **nincs**

Ugorjunk vissza 40 évet az időben, és vessük bele magunkat a kilátástalan vietnami gerillaharcok kellős közepébe, átélve az amerikai katonák hadviselésének kegyetlen tortúráit (ki tudja hányadik alkalommal a videojáték-történelem során), a 2004-es ShellShock: Nam '67 újgenerációs folytatásában.

A Killzone alkotóinak vietnami környezetű akciójátéka igen erősen megosztotta a játékosokat: sokan kifogásolták a középszerű megoldásokat és a sok hibát, mások pedig a sok-sok meglepő ötletet, és az egyedi háborús hangulatot méltatták. Egy kellemes folytatáshoz mindössze az előbbieket kellett volna valamilyen szinten orvosolni, ám az időközben igen nevessé vált Guerrilla helyett a kevéssé ismert Rebellion vette át a fejlesztői munkálatokat, többek között olyan referenciákkal, mint például az általam igen nagyra tartott – és szerintem alulértékelt – Sniper Elite. Ám sajnos vagy sem, a folytatásnak vajmi kevés köze lett az elődhöz, hiszen két évvel később, egy egészen más vietnami játszódik, és valami extra zombis csavart is sikerült belecsempészni – arról nem is beszélve, hogy időközben FPS-sé is vált a program.

Az első rész közepes játék volt, remek hangulattal. A folytatás csak álmodhat ilyen „jó" minősítésről...

A helyszín tehát Vietnam, 1969, ahol az egyre kétségbeesettebb amerikai fejesek egy kísérleti szérum bevetését hagyják jóvá, mellyel reményeik szerint a katonákat sokkal szívósabbá, ellenállóbbá, és erősebbé doppingolhatják – kitaláljátok a folytatást? Természetesen a szer debütálása nem éppen a várt eredményeket szüli, és nem csak az amerikai, de az ellenséges katonákat is sorra megfertőzi, agyatlan gyilkos zombik egész hadát megteremtve. Hősünk, Nate Walker közlegény indul neki a dzsungelnek, hogy kiderítse, mi is történt fertőzött testvérével, és mi is történt a White Knight droggal. Végtelenül sablonos háttértörténet, melyet a talán egy fokkal érdekesebb – ám sajnos borzalmasan hiteltelenre sikerült – átvezetők próbálnak meg feldobni, többé-kevésbé elfogadható színészi játékkal.

Eltekintve a kissé erőltetetten horrorisztikus háttérsztoriról, a Shellshock 2 lényegében nem más, mint egy erősen butított vietnami témájú Call of Duty, hibásan lemásolva számos játékmeneti elemet, beleértve a már megszokott bal ravaszos célzást, és a regenerálódást is. Ugyanúgy akadnak magányos, illetve csapatban végrehajtott támadások, és tulajdonképpen maga a téma is egész jó alapötlet lehetne. Ám sajnos már az első pár checkpoint után rá fogunk jönni, hogy az egész játék mennyire jellegtelen, döcögős, lomha és lapos. Néha szűk, behatárolt tereken bolyongunk fel-alá, keresve a továbbvezető utat a koromsötétben, máskor pedig minden oldalról özönlő buta ellenfelek egész seregét kell legyőzni. A gyakran nehézkes játszhatóság pedig sajnos messze nem nőtt fel a fürge akcióhoz, és külön idegesítő, hogy legtöbbször nem is lehet tudni honnan lőnek ránk. A szimpla célzás gyakran hatékonyabb, mint a nyögvenyelős zoomolás, és az állandó fegyvertöltögetős szenvedés is az idegeimre ment.

A kezdeti helyszínek még talán említésre méltó fényeffektusait teljesen statikus dzsungelpályák, és egyre gyengébbé váló



karateranimációk váltják fel, nélkülözve minden különleges effektust, ellenben megspékelve mindent néhány látványos buggal, mint például a levegőben lebegő testekkel és tárgyakkal. A fegyverhangokkal is van gond: a pisztolylövés leginkább úgy hangzik, mintha tenyérrel püfölném egy mosógép oldalát...

A Shellshock 2. ha nem is feltétlenül a legrondább nextgen játék, de hihetetlenül szürke és jellegtelen benyomást tesz, köszönhetően göröngyös játékmenetének, monotonitásának és élettelen, lineáris pályáinak. Ezt valamivel javítja a későbbi zombis fűszerezés, így akit érdekel a téma kipróbálhatja – de nem hiszem, hogy sokaknak nyújtana maradandó élményt, már csak azért sem, mert egy szűk nap alatt végigtolható, a multit pedig kifelejtették belőle...

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1–5
grafika	2
játszhatóság	3
szavatosság	3
zene/hang	2

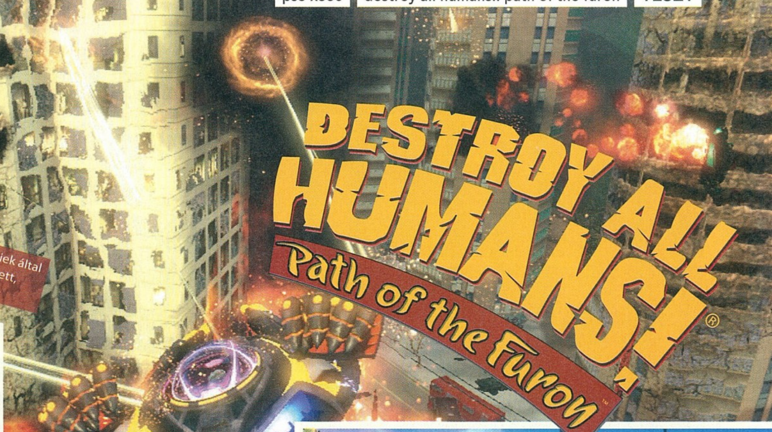
VÉLEMÉNY

Jellegtelen, hamar felejthető vietkongos-zombis FPS, mely sajnos semmit nem örökölt az előző rész hangulatából.

krisztian **4.0**

A fejlesztők által lopott képek egy kellemes program érzetét keltik. Ne dőljetek be!





A negyedik Destroy All Humans! az eddigiek által felrajzolt ívet követi: azaz még gyengébb minőségű lett, mint az előző, amúgy sem fényes epizód.





Visszatért a fekete humorú UFO-akcióplatformer a cinikus, kék idegennel, Cryptóval az élen, aki negyedszer is készen áll, hogy fenekestül felforgassa a balga emberiség életét, valamint csatát vívjon a többi földönkívülivel. Teszi ezúttal mindezt a '70-es évek környezetében, a leginkább Las Vegast, Los Angelest, Párizst és Hong Kongot eszünkbe juttató városokban – valamint egy idegen helyszínen. A stílus nem változott: bárgyú GTA-klónról van szó, szabad mászkálással, rengeteg fő- és még több mellékküldetéssel.

Utóbbiak lényegében csak apróbb minijátékokat takarnak, míg az előbbiek talán egy fokkal nagyobb odafigyelést igényelnek (bár nagyon megerőltetni itt sem fogjuk agyunkat). Az esetek döntő többségében vadul lövöldözgetünk a tömegre, illetve a minket támadó ellenségre, valamint házakat és egyéb célpontokat pusztítunk el. Néha nem gyalog, hanem fejleszthető repülő csészealjunk fedélzetéről bombázgatva a várost, fedélzetre szívogatva az embereket. Az összetettebb küldetéseknél már különböző trükkökhöz kell folyamodnunk, például megszállni egy emberi testet álruha gyanánt, vagy kiszippantani egy titkos információt egy szerencsétlen flótás agyából. Sok nehézség így sem lesz, a Path of the Furon a szájbarágós játékok csoportjába tartozik…

Feladatainkat megkönnyítendő különböző segédeszközöket bocsát rendelkezésünkre társunk, Pox. Ott van a jetpack, a hátirakéta, mellyel egész utcákat szelhetünk át egyetlen szökkenésre; ott van a sok-sok vicces(nek szánt) fegyver, mint a Zap-O-Matic, mellyel kisugarazhatjuk az emberek agyát, vagy az első rész óta kedvencem, az análszonda.

A mókás kiegészítők és a többé-kevésbé humoros aljátékok mellett maguk a küldetések sajnos nem igazán változatosak, elég hamar unalomba is fullad az egész sztorimód – sokaknál már talán az első város elhagyása előtt. Aztán igen hamar felmerül a kérdés a kedves játékosban, hogy ugyan mégis mit keres 2009-ben a HD gépeken egy közepes PS2-játék technológiai szintjén futó program? (Az Unreal 3 motornak kifejezetten negatív reklámot jelent a játék.)

A karakteranimációk és a mesterséges intelligencia nem-is-tudom-melyik hőskori generációt idézik, a kidolgozatlan, puritán terepek ellenére pedig még akadozik is, a látótávolság pedig kis túlzással az N64-es Turok szintjén van. Plusz számos bug mellett még állítólag lefagyni is hajlamos, habár én ilyesmivel szerencsére nem találkoztam.

„Mi a francot keres egy PS2-es játék a vadiúj, HD-s gépemben?!" – jut majd mindenki eszébe azonnal

Magának a földönkívülis fekete humornak pedig – mely eddig a sorozat legtöbbek által kedvelt eleme volt – sajnos csak töredékét kapjuk az előző részekhez képest. A küldetések szánalmasan, erőltetetten próbálnak viccesek lenni, ráadásul igen sok közülük valami fertelmesen idegesítő lett (például egy rögtön az elejéről: a kőgurigatás Las Vegasban, a világ legrosszabb fizikai motorjának „segítségével").

Így kiadni egy nextgen játékot nem csak szégyen, de minden, a sorozatot korábban kedvelőnek hatalmas csalódás is. Persze nem teljesen játszhatatlan, és a multiplayer módok is mókásabbak, mint vártam, így nem kizárt, hogy a kissé egyszerűbb játékmenet, és az a néhány jópofa beszólás lekötheti néhány fiatalabb játékost, de ez csak a játék mentegetése. A maximum két délutános játékidőért és ezért a színvonalért még a rögtön tizedére csökkentett ár is pénzkidobás lenne. Így fekete humor ide, idegenek, maffiózók és Elvis oda, szerintem érdemesebb lenne jegelni Crypto kalandjait egy alaposabb renoválásig. ■

adatlap

kiadó **thq**
fejlesztő **sandblast**
platform **ps3 x360**
megjelenés **febr. 13.**
multiplayer **2**

■ **A képek nem adják vissza, hogy a játék milyen elementárisan ronda...**





576 értékelés

720p, dd 5.1

	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A lehangoló PS2-színvonalon, a sok-sok bugon, és az unalmasan egyszerű játékmeneten még a (sorozathoz csak részben méltó) fekete humor sem segít.

krisztián **3.5**



ALAPOZÓ Simbin, a „dreamteam", a szimulátor-készítők koronázatlan királya. A hányattatott sorsú csapat (lásd előző számunk NFS-interjúját) most először látogat a konzolok világába.

Sokféle általánosan elfogadott sztereotípia kíséri mindennapjainkat a sportok kapcsán. A feketék jó kosarasok, a délebbi országok lakói a labda zsonglőrjei, sorolhatnám tíz oldalon át. Ilyen sztereotípia, hogy az északi, a skandináv országok rendre kitermelik a maguk autósport-géniuszait. Furcsa, megmagyarázhatatlan dolgok ezek, a születés és a képességek összefüggései, de persze nem is eme relációk megmagyarázása, kifejtése jelen cikkünk tárgya. Az mindenesetre tény, hogy a Simbin, egy svéd fejlesztőcsapat, akik egy EA-féle F1-moddal jó sok éve egy igencsak minőségi szimulátort alkottak, s törtek be ez által a köztudatba. A kis csapat pályája innentől fogva felfelé ívelt (és egyre kevésbé voltak kicsik): jött a hivatalos GTR, a GT Legends majd a GTR 2, illetve a Race-sorozat. Meglehet, ahogy a múlt hónapban említettünk az NFS Shift kapcsán, a csapat kvázi kettévált, de mindez a PC-s alkotásaikban nem volt tetten érhető. Nem így sajnos az első konzolos, s jelenleg Xbox 360-exkluzív fejlesztésüknél, ahol érthetetlen módon annyit butítottak az egészen, hogy csoda, hogy a nevüket adták hozzá. Nyilván, nem lett belőle ellenőrzőponttól-ellenőrzőpontig futó, árkádjellegű ámokfutás, de túl sok dolog maradt kispadon. Erre röptében ki is térnék, csak egy gondolat erejéig: a DLC-k, a letölthető tartalmak korát éljük, s egyre inkább elhatalmasodik rajtam az az érzés, hogy az alapjátékot direktbe megnyirbálják, hogy az azt megvásárlóktól további összegek fejében kvázi olyanná tegyék, amilyennek lennie kellett volna. Pénz beszél, kutya ugat, játékos fizet… rá!

adatlap

kiadó **atari**
fejlesztő **simbin**
platform **x360**
megjelenés **febr. 17.**
multiplayer **2-12**

A vezetési modell példaértékű, de a játék körítése bizony komoly kívánnivalókat hagy maga után...



ÁLTALÁNOSSÁGBAN

A képeket csodálókat sajnos el kell keserítenem: a valóságban a játék ennyire jól nem néz ki, vagy legalábbis tévén kevésbé ütnek ugyanezek a jelenetek. Persze akinek igazi szimulátor kell, annak ez a színvonal is bőven megfelelő, hiszen többet fog a megfelelő láb-, és kéztechnikára figyelni, mint arra, hogy a műszerfalat borító fa most háromdimenziós, vagy sima textúra. Igen, laikusok számára leírom, a grafika cirka három évvel ezelőtti, „pre-Forza 2" állapotot mutat, de ez még nem töri meg egy vérbeli rajongó hozzáállását. Valahol logikus is, professzionális fokozaton eszünk ágába sem fog jutni, mi hogyan és miként néz ki, hanem igyekszünk belőni a motorbeállításokat, az úton tartani az egyre erősebb és rakoncátlanabb gépeket, s mindezek

■ **Az ilyen vadállati gépek vezetéséhez nem árt pár óra rutin a pályán**



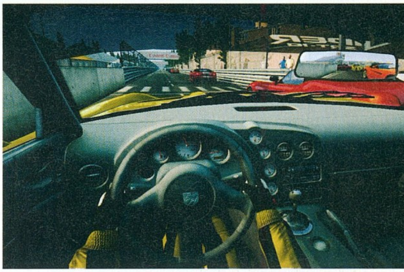
■ **Kicsit szögletes ugyan a műszerfal, de legalább tökéletesen vezethető ebből a nézetből majdnem minden autó**





Az ütközések ugyan grafikailag messze nem valósághűek, de Pro fokozaton a hatásuk már ténylegesen érezhető





mellett harcolni a dobogó dicsőségéért. De előbb a kínálat: versenyosztályból igen tisztességes portfólió hívogatja a versenyezni vágyókat, míg ezt orcán csapván csupán tizenhárom helyszín, s még kevesebb játékmód viszonozza. Sima verseny, géposztályonkénti bajnokság, majd ez utóbbi megfelelőjeként egy karriermód hívogat, ugyanazon pályákra, ugyanazon autókínálattal, igaz megnyerhető bronz, ezüst és arany osztályú gépekkel. Röviden és tömören? Aki jártas szimulátorokban, az pillanatok alatt kitanulja ezt is, a kihívás szinte zéró, főképp azért, mert itt jön elő az első korlátozás: a gépi ellenfelek tudása, agresszivitása nem állítható. Halk kitétel: minden, ami itt nem állítható, a Simbin korábbi produktumaiban variálható volt! Aki meg kezdő, rögvest lejjebb pakolja a kihívás szintjén, és szépen beszipkázza az elektronikus segédeszközök tárházát.

NOVICE

A módozat, mely a bátor, lelkes, tán NFS-en nevelkedett, de azon kicsit továbblépni akarók táborának szól. A játék és a szimuláció foka ekkor csekély, minden segítség megengedett, valamint a riválisok tudása is a legkönnyebbre állítható, hovatovább, az ütközések sincsenek különösebb kihatással az aktuális autónkra. A felfestett „ideális ív" viszontis csalóka: nem dinamikus, mint mondjuk a Forza 2-nél, mindig ott piros, vagy átmeneti szín a zöld felé, ahogy azt a fejlesztők megálmodták, tehát ha gyenge, ha bivalyerős géppel rongyolunk a kanyar felé, többnyire túl óvatosan int minket fékezésre ez a vonalvezetés. Arról nem is beszélve, hogy több esetben nem a legideálisabb utat mutatja, de ezt idővel mindenki kitapasztalja, hogyan is lehet gyorsabban bevenni pár fontosabb kanyart, fittyet hányva a felfestésre. Ez a módozat főképp a pályák betanulására, a kanyarok előtti távolságjelző táblák megjegyzésére alkalmas, valamit arra, hogy igyekezzünk úgy fékezni, hogy azt ne terhelten tegyük (erről később). Ezzel a fokozattal az adott autótípus bronz darabját nyerhetjük el.

OSZTÁLYOK

A Race Pro rengeteg autóosztályt ad a vezetők kezébe, következzen most három kedvenc versenyszámunk.



MINI COOPER
Mert a pöfögőkkel minden kanyart könnyedén be lehet venni.



CORVETTE C6R
Mert a hangjuk valami elképesztően durva, élőben is, virtuálisan is.



FORMULA
Mert minden kanyar életveszély, minden egyenes hatalmas öröm.

SEMI-PRO

Egetrengető változás itt se fog minket érni, az elektronika itt is kihúz minket a csávából, és a gyárilag a készítők által beépített beállítások is bőven elegendőek a csúcsra jutáshoz. Persze a gép irányította ellenfél már jobban ránk akaszkodik, valamint a törés hatásai is inkább érezhetőbbek (mondjuk szépen kivitelezett frontális becsapódás kell, hogy az kihatással legyen az irányításra). Akik kicsit bátrabbak, észrevehetik, hogy a kipörgésgátló és stability control alacsonyabbra állítása sokkal gyorsabb autót eredményez. Legjobban ez a WTCC, vagyis az egyetlen hivatalos világbajnoki sorozat autóin érezhető, ezek a gépek a következő fokozaton is emberbarát módon terelgethetők.

MÁSVÉLEMÉNY

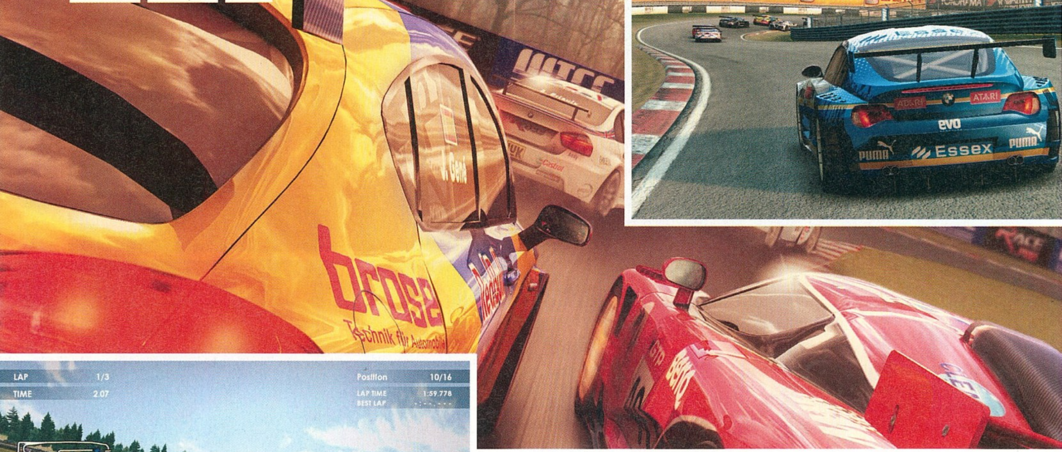
GREG5 TEKER – KORMÁNYT

Számomra egyelőre az év csalódása a Race Pro. Az előzetes várakozásaink ellenére se nem szép, se nem szimulátor és valahogy hiányzik belőle az élet. A karrier-mód is csak egymás után pakolt monoton pályákból áll, sehol semmi átvezető videó, vagy bármi extra. A vezetésmodell még Pro fokozaton is megengedő, a Live-os multi pedig egyelőre fabatkát sem ér. A Simbin pedig már bebizonyította, hogy ennél sokkal többre is képes – talán majd a következő körben.

PROFESSIONAL

A mélyvíz, semmi elektronikus, avagy vizuális segítség nincs, csupán a váltó maradhat automatikus. Ezen fokozaton mutatja ki a program a foga fehérjét, s ez az, amire aligha alkalmas egy Xbox 360-kontroller. Magyarázata: míg a gázt és a féket relatíve jól lehet adagolni a hátsó analóg ravaszokkal, addig a vezérlő bal analóg karja igen rövid úton mozog, így finom kormánymozdulatokat igen nehéz végrehajtani vele, evégett itt már erősen javasolt a kormány a boldoguláshoz. Itt már minden számít, az autó, ha látványában nem is, de rendesen törik, ami igencsak megnehezíti a tovahaladást – főképp azért, mert egy zabolátlanabb ménessel megáldott gép igen érzékeny a hirtelen kormánymozdulatokra. Itt bizony már érvényesül a kipördülés, túlvállalás, avagy a terhelt fékezés is, vagyis amikor kanyarodnánk is, fékeznénk is, amit a gumik tapadási tényezője már nem képes elviselni és egy pontozás nélküli piruettel kötünk ki valahol, ami már nem nevezhető a pálya részének. Nem beszélve a fékek blokkolásgátlójáról, amelyet ha tövig behúzunk, az autó képtelen lesz a kanyarodásra. Persze mindez állítható, de cserébe a gép fara lesz igen zabos, magyarán ténylegesen szükségszerű elmélyedni a beállításokon, míg a magunk vezetési stílusához nem alakítottuk az adott gépet. A módozat némi paradoxonnal párosul: míg a Mini Cooper, vagy akár a WTCC autókkal relatíve könnyűszerrel







■ Pro fokozaton egy ilyen helyzet gyakorlatilag garancia arra, hogy nem kerülünk dobogóra

megy a győzelem, addig egy Formula BMW autóval (amely a reguláк szerint sokkalta jobb tapadási tényezőkkel rendelkezik – a formula szó egy szabályrendszert jelöl) csoda, ha száz méteren át a pályán tudjuk tartani a gépet. Summa summarum, szimuláció tekintetében csak ritkán lőttek mellé a svéd fejlesztők!

HIÁNYOSSÁGOK

Eddig az északi gárda összes produktuma megfordult kritikus szemeim előtt. Váltakozó időjárás, gumikopás, a legapróbb részletekig kiterjedő beállításai lehetőségek mind az autó, mind a versenykörülményeket tekintve, hovatovább, mindez interneten is bevethető – ez volt mindre jellemző. Ehhez képes a Race Pro ennek kábé a tizedét nyújtja, alig állíthatunk valamin, időjárásból is csak kétféle – esős vagy száraz futam – van, s, hogy őszinte legyek, az egész cikk terjedelmében ecsetelni tudnám, mi mindent hagytak ki a készítők a 360-as verzióból. Érthetetlen, mert az egy dolog, hogy a csapat egy része továbbállt, de a maradék a megszokott színvonalat PC-n igenis hozta, ha nem is forradalmi változások, de a „szebb, több, jobb" jegyében.

Reméljük lesz folytatása, mert már csak pár dolgon kellene javítani, hogy igazi klasszissá válhasson!

HIBÁK

A grafikát nem szidom (lehetne…), mert nem lényeges, a fizika korrekt, de a korlátozott lehetőségek, a lebutított rendszer, a játékmódok minimális száma offline egyhamar monotonná, unalmassá teszik a programot. Sorolni lehetne, mi mindent hagytak ki belőle (példa: sárga zászló alatt vígan előztem büntetés nélkül), s mindezen se a hotseat, ahol egy gépen két játékos passzolja át egymásnak a joy-t, se a Simbin legerősebb pontja, ami itt a leggyengébb lett, az online játék se menti meg a középszertől. Minimális opciók, érthetetlen online szisztéma (én voltam a „házigazda" majd a gép kivette a kezemből az irányítást és ő döntötte el, melyik edzés, kvalifikáció mikor indul), s mindezek tetejébe hibás hálózati kód párosítja az élményeinket. Aggódni nem kell, nem az Xbox a rossz, ez a játék egyszerűen sűrűn kifagyasztja a gépeket multiplayerben – bízunk benne, hogy ezt egy javítás hamarosan orvosolja.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH VEZETNI PRÓBÁL

Engem, mint az árkád autóversenyek hívét nem igazán zavart a vezetési modellezés lebutítása: sőt, ezt én észre sem vettem. Én pont jól elvoltam semi-pro fokozaton, és a versenyeket eleinte nagyon élveztem is. Kezelhető a belső nézet, irányíthatóak a lassabb gépek (a durvábbakkal sok bajom volt), de mindez nem elég. Nem elég, mert a Race Pro hangulattan lett. Semmi nem motivál a további versenyekre, a szürke menük lehangolóak, és semmi extrát (aukció és festés a Forzában, GTTV és jogsik a Gran Turismoban) nem tud.

VERDIKT

A Race Pro lehetett volna úttörő, a PC-s változatok igazi folytatása, ehelyett egy kvázi kiherélt játék kerekedett belőle. Hiába az igen precíz fizikai és szimulációs modellezés a megfelelő nehézségi szinten, ha mindezt monoton és unalmas versenyek, bugokkal tarkított online rendszer, és igen megkötött beállítási lehetőségek törik kerékbe. Pedig mi, konzolosok nem ezen a szinten vagyunk, ez a butítás felér egy hátbatámadással. Miért? Mert egy benzingőzfüggőnek mindegy, hogy min tekeri a kormányt, ettől még el tud igazodni egy bonyolultabb menürendszerrel is… Jobbat vártunk. ■

■ 143-nál egy ilyen kanyarkombináció bevétele nem feltétlenül fog sikerülni…



576 értékelés

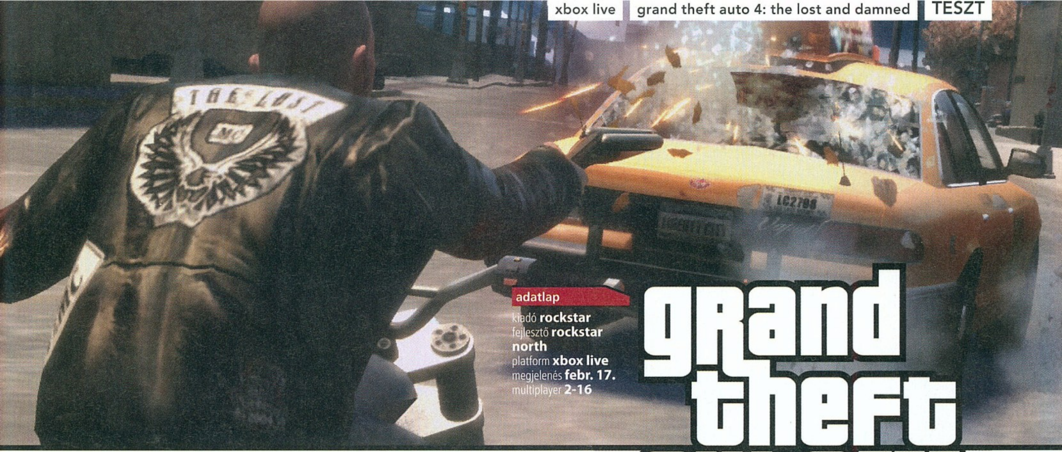
1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A szám ne legyen senki számára csalóka! Mint szimulátor igenis hozza az elvárható színvonalat a fizikai modellezés terén – de a fejlesztők PC-s játékainak fényében ez nem több, mint egy lebutított mellékága a Race-szériának.

raptor **6.5**



adatlap
kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar north**
platform **xbox live**
megjelenés **febr. 17.**
multiplayer **2-16**

grand theft auto IV the Lost and Damned

ALAPOZÓ Kizárólag Xbox Live-ról letölthető extra kaland a GTA 4-hez. Sajnos a másik két platform képviselői egyelőre kimaradnak belőle, ami nagy kár, hisz a Lost and Damned teljesen új hangulatot és játékmenetet hoz a GTA4 világába.

Üdv a GTA IV első minikiegészítőjében, ami se nem mini, se nem egészít ki az égvilágon semmit. Újra is kezdem; üdv a „GTA IV Reloadedben", ahol Nico Bellic a múlt, a motoros Johnny Klebitz a jelen, a két idősík meg egybefonódik. Új főszereplőt és történetet kaptunk egy ismerős játékban – csak most rövidebb, tömörebb kiadásban.

FENE A MOCSKOS SZÁTOKAT, HULIGÁNOK!

Néha már talán a jóból is megárt a sok, így vagyunk a káromkodásokkal e játékban: a híres angol F-betűs szó egy sűrűbb csata alatt tíz másodpercen belül vagy ötször is felhangzik majd – hősünk szájából. Hiába, no, Klebitz sem jómódú arisztokrata család sarja, hanem tróger motoros, aki egy kőkemény banda vezetője – volt, míg a játék elején Billyt kiengedik a rehabról, hosszú-hosszú idő után újra szabadlábra. Billy pedig az Eltűntek, e szelídnek cseppet sem nevezhető motoros banda valódi főfőnöke és most, hogy kiszabadult a rácsok mögül, újra a kezébe veszi az irányítást. Itt kezdődik a történetünk és egyben bonyodalmaink is, mivel Billy egy eszelős állat, és visszatérte után pár nappal már véres háborút szít a többi banda és az Eltűntek között. Van ezúttal is minden, amit el lehet képzelni; árulás, korrupt politikusok meztelenül (szándékosan a játékos arcába erőltetve egy pixelcerkát), szokásos brutalitás, Rockstar-minőségű átvezetők, félelmetesen eredeti karakterek – ám ezúttal minden a motorozás körül zajlik. A slusszpoén az egészben, hogy Johnny kálváriája egy időben játszódik kedvenc szerb főhősünkével, így találkoznak egymással többször is, illetve a közös ismerősökkel, mint például Elizabeta – vagy éppen egy bizonyos Roman Bellic, akit nekünk kell elrabolni Dimitri kérésére…

Hogyan szerezd be?

Mivel a cucc Xbox 360 exkluzív, azaz csakis Live rendszerről lehet letölteni, így a PC- és PS3-as tulajok sajnos az „így jártak" besorolást kapták, legnagyobb sajnálatu(n)kra. Viszont a Microsoft konzoljához külön „kamudobozos" kiadásban is megjelent, melyben egy beváltható kód található, mely feljogosít az expanzió azonnali letöltésére… Ez természetesen azt is jelenti, hogy Live nélkül esély sincs, hogy megismerkedjünk Johnny Klebitzzel…

DÜBÖRÖGŐ ÉLETÉRZÉS

Olyannyira fontos szerepet kapnak a motorok, hogy rögtön jött 17 új jószág (meg három furgon), és tovább csiszolták a kétkerekűek fizikáját és irányítását – rájuk is fért! Mi dukál még, ha a főszereplő egyedileg tuningolt chopperje már a bőrnadrág alatt berreg és szeli az aszfaltot? Hát heavy metál! Ezt egy új rádiócsatorna (LCHC) meg is adja, de a többi adók is bővültek újabb számokkal és dumákkal. Csúzlik terén is megkaptuk, ami nekünk járt a lefűrészelt csövű shotgun, a gyorslövetű 9 mm-es, és még négy másik népnevelő formájában. Szükség is lesz rájuk, hiszen bandaháborúzni mindig lehet – mint állandó opcionális lehetőség –, oda meg kell a tűzerő.



■ **Az új fegyverekkel és a sűrűbb checkpointokkal élvezetesebbek a küldetések**

Motoros versenyeken is részt vehetünk, itt baseball-ütővel csapkodhatjuk menet közben a konkurenciát. Ezen túl bármikor beállhatunk szkanderezni, esetleg asztali korongozni vagy kipróbálni az öt érdekes új multiplayer lehetőséget.

Egyetlen szépséghibája van minden eddig elsorolt étvágygerjesztő tulajdonságnak, hogy nem kompatibilisek az alapjátékkal (illetve csak online lehet megszerezni). Tehát vagy Niko, és nuku új motorok javított irányítással; vagy Johnny a motoros pluszokkal, viszont az eredeti online játékmódok nélkül… ■







576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■	■	■
játszhatóság	■	■	■	■	■
szavatosság	■	■	■	■	□
zene/hang	■	■	■	■	■

VÉLEMÉNY
Pompás adalék, de az 1600 MS Pont, 5-6 ezer forint talán kissé sok érte. Persze most sem zsákbamacskával van dolgunk, vérprofi anyag, alapjátékhoz méltó színvonalon.

threepwood **9.0**



Sonic and the Black Knight

ALAPOZÓ Kardozás, Merlin, páncélok, szintlépés, varázslatok – Sonic, fantasy környezetben. Furcsán hangzik? Hát, a gyakorlatban is az, és szépsége ellenére bizony így hatalmas csalódás lett.

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **sonic team**
platform **wii**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **2-4**

Nagy a baj – gondoltam magamban, amikor jöttek a hírek, hogy Sonic-ot, mint vérsünt látjuk majd az Unleashed epizódban. Aztán jött az újabb arcon csapás: Sonic kardot ragad egy másik kalandban… Jesszusom, mi jöhet még? Űrhajót vezet? Kertészkedik? Naplót ír?

Szomorú voltam, mert egykor a csúcsot jelentő szériát mostanra sikerült szinte a földbe taposni. Az első konzolos emlékem is a kis kék sündisznóhoz köt: az akkor még a négyzethálós játékdobozokkal remisztgető Sega Master Systemen ismerkedtem meg vele (a Wii virtuális konzolján is elérhető ez a remek), és igen hamar beleszerettem a menő és übergyors sünbe. Aztán jött sok remek folytatás, sok borzalmas mellékszál, és végül a háromdimenziós éra – ami, valljuk meg, nem tett jót a szériának. Valahogy nem sikerült az a fajta dimenzióugrás, amit Mario és társai oly sikerrel hajtottak végre, így én is kellőképpen eltávolodtam a rajongói klubtól. Az első DS-es fejezet azonban újra feléleszztette bennem a lángot, amit az Unleashed a vérsünökkel szinte kis is oltott. És most jutottunk el tesztünk tárgyához, a Wii-exkluzív Sonic and the Black Knighthoz.



SIR SONIC HISTÓRIÁJA

A Black Knight a „mesekönyv-széria" újabb darabja. A sorozat első epizódja a Sonic and The Secret Rings volt, ami az Ezeregyéjszaka Meséinek világába dobta sününket – míg a mostani fejezet Arthur Király és a kerekasztal lovagjainak történetét tárja elénk. Merlina a varázslólány került kalamajkába: a sötétség fejedelmei – élükön a megátkozott, így sötét lovagként tevékenykedő Arthur királlyal – elrabolták. Egyetlen esélye maradt: megidézni egy hőst a jövőből. Ez természetesen Sonic, így indul a kaland! Miután hősünk átesett az idő kapuján, fura dolgok jönnek: helybenhagyja a gonoszok seregét, de Arthurt még nem veri agyon. Ehelyett Merlina unszolására a legendás beszélő kard, Excalibur rejtekhelyére kíséri a kishölgyet – innentől kezdve a beszélő varázskard a hű szolgája lesz. Innen indul a régi legenda meggyalázása, aminek középpontjában Britannia békéje, valamint Arthur király észhez térítése áll.

Íme egy újabb bizonyíték rá, hogy a játékmenet sokkal fontosabb a technológiai bravúroknál!

GYALOG GALOPP

Rögtön térjünk is rá a játék erősségére, a vizuális körítésre. A játék történetét végig renderelt videók színesítik. Hihetetlen, de szinte minden misszió után vár ránk egy pár perces hosszú videobetét. Ezek a videók hihetetlen minőséget képviselnek, és meglepő módon, igen kedves mesét tárnak elénk. Érdekes, hogy az egyes videók stílusai is eltérők: vannak valóságot súroló, és vannak Sonic-rajzfilmek látványvilágát másoló jelenetek is. Ehhez társulnak a remek szinkronhangok, és az fülbemászó dallamok is – de a látvánnyal sincs gond.

A játék megjelenítése kiemelkedik a Wii átlagából, ez nem lehet vitás. Megkockáztatom, hogy kis túlzás kell csak hozzá, hogy a nextgen Unleashed látványvilágához mérjük – természetesen a felbontásból adódó különbségeket leszámítva. Látványos effektorgia, színes, kontúros grafikai megjelenítés, és igazán stílusos, élő környezet az, ami elénk tárul. Azért tegyük hozzá, hogy néha picit belassul a játék, de ezt leszámítva igencsak rendben van a látvány.

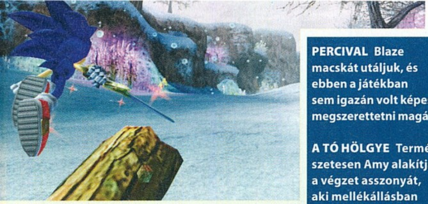
A NYÚLON TÚL…

Miután az Adventure pontot választod, megnyílik előtted egy realisztikusnak szánt térkép a középkori Britanniáról. Mint a Secret Rings esetében, itt is minden nagyobb helyszín apróbb küldetésekre van bontva, amelyek közt szabadon választsz kedved és óhajod szerint. Nekem ezek a rövidebb missziók annyira nem jönnek be, főleg úgy, hogy egy helyszínen néha akár ötször is végig kell menned, bugyutábbnál bugyutább célokat teljesítve. Sőt, nem egy ezek közül szinte teljesíthetetlen a játék szemét, csaló mivolta miatt. Akik





■ Sajnos a száguldozós részek keverése a kardozással sok mindennek bizonyult, de jó ötletnek semmiképpen nem…



■ Ami a képen nem látszik: a sűrűn belassuló száguldás és pontatlan mozgásérzékelés

KARAKTEREK

PERCIVAL Blaze macskát utáljuk, és ebben a játékban sem igazán volt képes megszerettetni magát.

A TÓ HÖLGYE Természetesen Amy alakítja a végzet asszonyát, aki mellékállásban vízihulla is...

GAWAIN Knuckles alakítja Sir Gawaint, Arthur unokaöccsét a játékban.

ARTHUR A megátkozott, rossz útra tért brit király Final Fantasy-kba illő szerkóban kavarja a trutyit.

LANCELOT A „közutált” Shadow-t sem lehetett kihagyni, ő persze szintén a gonoszok oldalán áll.

BLACKSMITH A hősün(ü)nket segítő fegyverkovács természetesen Tails, a duplafarkú róka.



végigszenvedték a Secret Ringset, azoknak mondjuk nem lesz ezzel akkora bajuk, de a többieknek szerintem kínszenvedés lesz, míg megszokják játék irányítását.

Korábban a kontrollhoz elég volt egy wiimote, mivel annak döntögetésével és rángatásával vezényeltünk mindent. Mivel az a játék az első Wii-s játékok között volt, így a gondok betudhatók annak. De mi is a baj? Az, hogy sokszor nem úgy reagált a, ahogy mi szerettük volna: alapból a sününk egy viszonylag szűk, lineáris folyóson (csőben) futott. A wiimote előredöntésével gyorsíthattunk, a gombokkal meg ugrálni, rángatással, pedig a nekiugrós-célkövetős támadást csaltuk elő. Az új résznél már a nunchakut is kicsomagolhatjuk, mivel arra is szükségünk lesz. Miért is? Sonic kardot ragad, így mi fogunk vívni, szúrni, hárítani, sokszor száguldás közben is.

Sajnos továbbra is a szűk, szinte elágazás nélküli folyosókon rohanunk a játék nagy részében, az egyetlen újítás, hogy most a wiimote suhintásával közben csapkodhatunk is. Ez még nem is feltétlenül lenne gond: Sonic alaptermészete, hogy fut, egy kis kardozás csak nem gond. Mi is akkor a probléma? Itt volt ugye az Unleashed, ahol az őrült tempót dicsértem. Megvan? Nos, akkor vedd azt, amit ott láttál, és lassítsd le a harmadára-negyedére; nem sietünk sehová. Megvan ez is? Ezek után töröld ki a régi Sonicos hurkokat, egyéb trükkös pályaelemeket. Eddig rendben? Az izgalmasabb részek helyére képzelj el egy bazi nagy kardot, folyamatosan érkező ellenfeleket. Sonic futás közben folyamatosan gyorsul, addig, amíg akadályba nem ütközik. Ekkor visszalassul, majd hosszú percek után, újra eléri a szónikus sebességet. Nem kell talán hangsúlyoznom, hogy a másodpercenként érkező bugyuta lovagok mennyire törik meg a játék dinamizmusát – pont egy olyan játékban, ami a féktelen, boldog rohanásra kellene, hogy építsen.

A másik dolog, ami zavar, hogy Sonic a pályán úgy mozog jobbra és balra, mint egy tank. Ezzel a tohonyasággal, tehetetlenséggel szinte minden csapdát megeszünk, minden ellenfélbe belemegyünk, és akkor még ehhez jön bugyuta csapkodós-kardozós mechanizmus is. A kardozás a wiimote-tal történik, azonban ez a valaha volt legrosszabb ilyen fajta irányítás. A játék nem érzékeli a horizontális és vertikális suhintások közti különbséget, így marad az őrült vagdalózás, meg az imádkozás, hogy az ellenfél besétáljon a pengédbe. A küldetések közötti üresjáratokban – ami szintén odavág a Sonic-tempónak – sokszor a koldusnépnek kell gyűrűket adakoznunk, amihez természetesen meg kell állnunk. Erre mi szükség volt? Robin Hood is mi vagyunk?

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

A Sega Mega Drive kollekciót gyűrve gondoltam bele, hogy a Sonic 3 óta igazán jót, élvezeteset én a kék sünnel nem játszottam – és ez most sem következett be. Az pedig már szégyenletesen rég volt. Nem tudom miért kell párbeszédekkel, átalakulásokkal, hülye Sonic-haverokkal, RPG-elemekkel, kardozással és ilyesmivel teletömni egy száguldásról szóló programot. Talán majd legközelebb...

Ami pozitívum lehet, hogy a játék használja a Nintendo wi-fi rendszerét, így a misszi-ókon elért eredményeink és rekordjaink megoszthatóak a világgal. A játékban több mint 200 különféle tárgyat nyerhetünk és vásárolhatunk magunknak, amiket online cserekereskedelembe is bocsáthatunk. Egy achievement-jellegű szisztéma is van, szóval kalandjaink során számos videó, játékzene, illusztráció, rejtett játszható karakter (szinte mindenki a szériából), azaz megannyi extra nyitható meg. A normál játékon kívül egy egyszerre négy játékos számára játszható multiplayer mód is adott. Itt összesen 12 karakterrel játszhatunk arénákban, akár a mindenki-mindenki elleni meccseken, akár egymással kooperálva, csapatban.



■ Amit a Wii-ből grafikai téren ki lehet hozni, azt a Sonic Team ki is csalogatta. Másra nem is maradt erő...

A HALÁLNAK HÍDJÁN ÁT NEM ERESZTEM...

Összegezve a dolgokat: hatalmas csalódás a játék. Vizuális szempontból nincs benne kivetnivaló, tényleg magas színvonalat képvisel, a gond magával a játékkal, a játékmenettel van. Ha igazán jól akarsz szórakozni és egy remek platformjátékra vágysz, netalántán vagy annyira perverz, hogy nem tudsz meglenni Sonic nélkül, akkor az Unleashed biztosabb társad. Annak nappali pályái tízszer többet érnek, mint itt az egész egyveleg. Bőven azt ajánlom inkább! ■

576 értékelés

480p, dpl 2

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Sonic újabb kalandja sajnos ismét kudarcot vallott. Pedig technológiai szempontból a csúcson van, de ez a lomha, vontatott, kardozós britanniázás a francnak sem kell! Oldschool Sonicot akarunk!

kenny **4.5**



Klasszikus Sonic

Ha igazi Sonic-élményre vágysz, akkor próbáld ki a 77. oldalon tesztelt Mega Drive-játékgyűjteményt, az Ultimate Collectiont. Ebben a három klasszikus



Sonic mellett ugyan van még pár sikertelen mellékszál is (3D Blast, Spinball, Knuckles), de ezek léte semmit nem von le a legendás eredeti trilógia erényeiből. Itt még nem voltak idegesítő haverok, és főleg nem volt kardozás és páncélgyűjtés, csak egyszerű, pörgős száguldás, ördögien megalkotott pályákkal. No meg csodálatos zenékkel, és egy Marionál keményebb karakterrel!



kiadó sega
fejlesztő headstrong
platform wii
megjelenés febr. 13.
multiplayer 2

in color

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL™

STARRING SPECIAL AGENT G AND DETECTIVE WASHINGTON

ALAPOZÓ ZOMBIK, MUTÁNSOK, SZÖRNYEK, VÉRFARKASOK, SZELLEMEK. ÉS ELLENÜK CSAK EGY MŰANYAG PISZTOLYOD VAN.

Mellek („Mi a kosárméreted?"). Vér („Akár fürödhetnénk is"). Leszakadó testrészek („Az a karod vagy a lábad?"). Zombik („Ne mondd ki a Z-betűs szót!"). Fegyverek („Puska kellett volna, b*zmeg"). Alapanyagok, mellyel az üzleti siker garantált. Szerezz egy bikinis csajt, locsolj rá egy kis vérnek látszó folyadékot, cincáld meg a végtagjait, állíts be mögé zombikat és végül adj fegyvert a kezébe; kész a kasszarobbantó sikertermék? – a Headstrong szerint igen. Így aztán az egyre ritkábban és egyre gyengébb epizódokkal jelentkező House of the Dead-szériát a tervezőasztalhoz visszatérve álmodták újra, hogy minden eddiginél elborultabb formában küzdje magát vissza a térképre az évek óta haláközeli állapotban leledző stílus harcmezején.

ANYAHOMORÍTÓ

Az Overkill márpedig megteszi, méghozzá nem is akárhogy: a House of the Dead-széria eddig többé-kevésbé önmaga paródiája volt, a bugyuta történettel, B-kategóriás filmeket idéző jeleneteivel és minden idők egyik legrosszabb szinkronjával nem éppen a líraiság irányába mozdult el. Az Overkill ezzel szemben bevallottan görbe tükör, Tarantino és Robert Rodriguez szellemében. Az elmúlt évek során a trash műfajnak és a VHS-érát uraló förmedvényeknek hódoló rendezők ismét visszatették a térképre a ponyvaregényeket, gagyihorrorokat, az Overkill pedig pontosan ezt lovagolja meg. Mert ugyan melyik másik stílusban lehet egy tető alá hozni egy titokzatos kormányügynököt, a legmocskosabb szájú rendőrt, a legnagyobb kosárméretű női szereplőt, a mindig elmenekülő gonoszt és a zombikat?

Lehet (sőt, tuti), hogy hatalmas újítások nincsenek benne, de a hangulata elviszi a hátán az egészet!

Például ebben, itt és most, az Overkill mesteri módon építkezik a legordasabb klisékből, a Katamari Damacy hercegéhez hasonló módon gyúrva hatalmas galacsinba az elképzelhető összes panelt. Az új rész papíron előzmény, de a gyakorlatban G ügynököt leszámítva semmi sem köti a korábbi epizódokhoz. 1991-ben járunk, G ügynök első küldetésére igyekszik Lousianába, ahol a régóta üldözött maffiafőnök, Papa Caesar próbálkozik a Dr. Moreau-i szerepkörrel. Ám hősünk a helyszínt elözönlő zombik miatt az apja halálát megbosszulni kívánó Washington detektívvel kénytelen szövetséget kötni. A küldetés annak a rendje és módja szerint egészen a stáblistáig kitart, miután Papa Caesar látványos meneküléssel vág neki az országútnak.

Párosunk természetesen rögtön a nyomába is ered, másodpercenként adózva minden idők egyik legjobb videojáték-szövegkönyvének. Agent G a hűvös, titokzatos kormányügynök szerepét hozza, Washington pedig a kilencvenes évek összes „jó zsaru-rossz zsaru" felállását felmutató filmből építi fel személyiségét. Kigyúrt, harmincas éveiben járó afroamerikai, aki három szavas mondatoknál is minimum két káromkodást szúr be, mindezt persze totálisan túljátszott hangon. Az Overkill a hangulat szempontjából gyakorlatilag minden egyes másodpercben élmény, folyamatosan szállingóznak a jobbnál jobb beszólások (G: „Ez a sok leszakadó testrész elmossa a nyomokat!" W: „Ki nem sz*rja le, Columbo?!"), a missziók közötti átvezető animációknál pedig az abszurdabbnál abszurdabb helyzetek. A páros éles szópárbajt vív a zenei stílusokat illetően, popkulturális utalásokat tesznek és persze vidáman kommentálnak minden leszakadó fejet, lábat vagy kart. Az Overkill gondolkodás nélkül 18-pluszos kategóriába

■ Az áriázó bohóc természetesen nem védett vad, bátran ki lehet lőni









A játék egészen megdöbbentően perverz karaktereket is tartalmaz, így fiatalabbaknak tényleg nem való a dolog. Kivéve persze, ha említett ifjoncaink nem tudnak angolul...



Az Overkill ördögi kacajt és minden egyéb klisét produkáló főgonosza felelős az egész országot megfertőző zombiinvázióért balul vagy éppen jól elsült kísérleteinek hála, így cseppet sem meglepő, hogy mind G ügynök, mind Washington rács mögött akarja látni – vagy épp a föld alatt, ha arról van szó!

sorolandó próbálkozás, amely nem csak szövegei és képi hatásai, de maga a történet miatt is csak és kizárólag a felnőtt közönségnek ajánlható – az élményt drasztikusan csökkentő példával lehetne ezt csak alátámasztani, így legyen elég annyi, hogy az Overkill olyan elemeket is felhasznál az események során, melyre nemhogy játékban, de filmben is csak ritkán akadt példa.

TÖLTS, LŐJ!

A House of the Dead fénypisztolyos játék volt és az is maradt – az Overkill ezen nem változtat, az évek óta vegetáló, platformonként két-három próbálkozásnál többet felmutatni képtelen stílus minden alapvető eleme a helyén van. Így a „sínen" való haladás, az újratöltés kritikussága és a képernyőn feltűnő ellenfelek végeláthatatlan hordája is. A sztori ugyan egybefüggő, de hét fejezetre lett osztva, melyek mindegyike egy-egy B-kategóriás filmklisét imitál, értelemszerűen újabb és újabb helyszíneken. Méghozzá remekül, a hangulatteremtésben az új HotD gyakorlatilag verhetetlen, ráadásul zombitípusból is képes minden egyes szakaszon annyi újdonságot felmutatni, hogy a lövöldözés ne váljon monotonná.

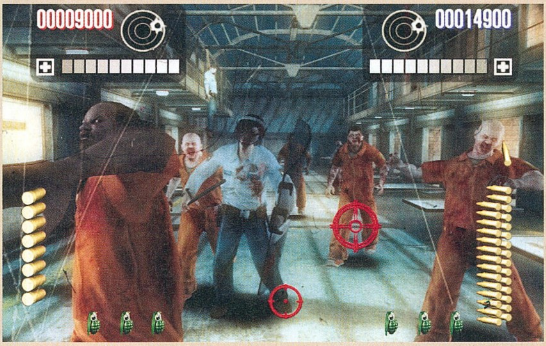
Eszköz hozzá akad, az Overkill féltucatnyi tárgyat pakol az asztalra, az alap pisztolyon túl gépfegyverrel, shotgunnal és többek között Uzival adózva a gyilkolás művészetének. No persze nem minddel egyszerre, G és Washington maximum kettőt-kettőt cipelhet magával, ami talán kevésnek tűnhet, de egyáltalán nem az, főleg ha számításba vesszük a fejlesztés lehetőségét: az Overkill pontokkal hidalja át az upgrade-elés kérdéskörét. Pont jár minden egyes leszakadó testrészért és megölt zombiért, valamint az extra objektumok lelövéséért, az így szerzett összeg pedig a boltban fordítható fejlettebb alkatrészekre és persze újabb fegyverekre. A pont viszont ennél jóval kritikusabb feladattal is bír, a játéktermi érme szerepét töltve be: minden egyes elhalálozás után csak és kizárólag annyi folytatási lehetőség vásárolható, amennyi az egyenlegből futja. Ez, bár rémisztően hangzik, akadályt nem jelent, az Overkill sajnos a kampány teljes hossza alatt a legalacsonyabb fokozatra csavarva hagyja a nehézségi fokot, elhalálozni a kettő, maximum három órás küzdelem alatt túl sokszor senki sem fog.



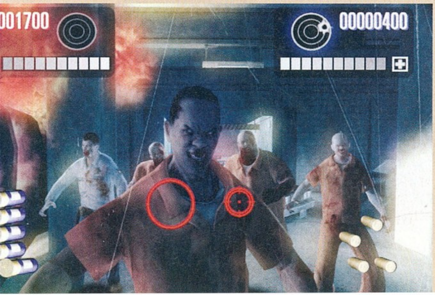
WASHINGTON AGENT G

Az Overkill a széria jó szokásához híven két főhőssel domborít, nem is akármilyenekkel: G ügynök ugyan ismerős lehet a korábbi részekből, Washington viszont újonc, méghozzá nem is akármilyen.

Kigyúrt, mocskosszájú, fegyvermániás és néha erősen öntörvényű rendőr, aki bátran megy a feje után - elsősorban azonban mégis mások torzóját szereti farigcsálni. Az eseményekbe apja halála után csatlakozik, a Papa Caesar által megölt felmenőt megbosszulva. Legalábbis kezdetben...



Ez pedig az Overkill talán legnagyobb baja, fénypisztolyos játék mivolta miatt szavatosságban képtelen felvenni a versenyt bármi mással. Pedig a Headstrong mindent megtett ennek orvoslására, bevezetve egy alternatív, több jelenetet tartalmazó kampányt, bekapcsolható extra mennyiségű zombit és tucatnyi megnyitható filmet és képet. A történeten végigküzdenie magát mindenkinek érdemes, van annyira szórakoztató és egyedi, hogy már az élményért megérje, de a kombóalapú rendszer és a később külön is kipróbálható minijátékok miatt hatványozottan nagy élvezet sokadik alkalommal is kardélre hányni több ezer zombit. Főleg ilyen találás mellett, az Overkill technikai szempontból ugyan továbbra is csak alulról nyaldossa azt, amire a Wii maximális meghajtás mellett valójában képes, de még így is kiemelkedik a tucatszemétből álló mezőnyből, a ponyvaregényes stílust nem csak a történet, de a képi effektek szintjén is kihasználva, szemcsés és hibákkal szándékosan teletűzdelt képet vetítve. Ennek viszont ára van, a képfrissítés gyakorlatilag percenként kiesik az ütemből, több tucatnyi leszakadó végtag és felrobbanó hordó közepette kúszva le egészen padlószintig, cseppet sem hasznos kellékként járulva hozzá az amúgy gördülékeny élményhez. Ám mindezek ellenére ez a legnagyobb jóindulattal nézve is csak rövidtávú megoldás, az Overkill inkább partik kelléke vagy gyűjteménybe való darab, mintsem hosszútávú szórakozás. Nagyon humoros, nagyon pörgés darab, amely folytatást érdemel – a stílus pedig egy hatalmas hercegi csókot, mert épp itt lenne az ideje, hogy Csipkerózsika nyomdokaiba lépve hagyja abba a henye lébecolást. ■



576 értékelés

480p, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A House of the Dead: Overkill vérbeli fénypisztolyos játék, amely hihetetlen stílusával és eszelős poénjaival garantált szórakozást nyújt. Kizárólag felnőtteknek!

W **8.0**



Wheelman

ALAPOZÓ Vin Diesel ezúttal Barcelonában – és egy videojátékban – buktat le egy gengszterbandát. Lesz itt autózás és motorozás, robbanások és erőltetett romantika; mintha csak Vin egyik tucat-akciófilmjében lennénk…



Szegény öreg, legfőképp a Mortal Kombat-szériával ismertté vált Midway már jó ideje az anyagi csőd szélén táncol, a gyenguska 2008-as karácsonyuk után egy ideig úgy tűnt, elképzelhető, hogy a Vin Diesel főszereplésével készülő GTA-klónjuk, a Wheelman sikerén vagy bukásán múlik a három évtizede fennálló amerikai óriáskiadó sorsa. Az adósságokban úszó multivállalat azonban már ezt a játékát sem tudta önerőből kiadni, így az Ubisoft segítségével került a boltok polcaira. Aki esetleg most tervezett Midway részvényeket vásárolni, azokat gyorsan más befektetésre – 576-előfizetés? – kell sarkallnunk: ha valóban a Wheelmanen múlik a Midway sorsa, akkor bizony „halálos iramban" fog eltűnni a kiadó a videojátékok világából.

TRANSPORTER 4?

Aszfaltbetyár, Driver, Transporter és most Wheelman – borzasztó szigorú tekintetű sebességhuszárok, akik a volán mögött még szigorúbbakká válnak. Hiába, az aszfaltszaggató keményfiúk témája mindig is népszerű volt a mozivásznon (és a játékokban is), most márciusban pedig Vin Diesel különbejáratú cégének, a Tigonnak köszönhetően mindkét szórakoztató formában átélhetjük a „kemény sofőr-menő verdák" forgatókönyv legújabb felvonását. A film és a játék egymással párhuzamosan készült, mindkettőnek Vin Diesel a főszereplője és producere, a játék nagyjából a moziban látottak előzményeit meséli el, hollywoodi stílusban. A forgatókönyvíró az xXx, vagy a Halálos Iramban sorait is megálmodó Rich Wilkes, és ezzel nagyjából már be is lőhetjük, milyen jellegű/minőségű történetre, illetőleg akcióra kell számítanunk.

Amúgy semmi bajom az agysejteket túlzottan nem megerőltető könnyed, de igényes akciófilmekkel, ahogy a Wheelmant is kaján mosollyal az arcomon játszottam végig két délután alatt. A barcelonai sötét alvilágba belecseppenő Vin Diesel, alias Milo Burik igencsak keménykötésű vagy nevetséges formákkal lesz körülvéve, miközben a szokásához híven tökéletesen hozza azt az egyetlen szerepkört, amiben bicepszméretét és dübörgő basszushangját kamatoztatni tudja. A Riddick-játékhoz hasonlóan itt is óriási pluszt jelent a hangulatban a színész karaktere: természetesen ismételten csak Diesel apánk a legjobb, legmegbízhatóbb ember a szakmában, akinek már az óvodában is padlógáz volt a jele. A karakter egyébként egy az egyben olyan, mintha a Szállító film főszerepét nem Jason Stathamre, hanem Vinre osztották volna. A percnyi átvezető mozik a küldetések között határozottan élvezetesek, néha izgalmasak, olykor humorosak, látszik, hogy nagy nagy gondot fordítottak rájuk. Külön öröm, hogy PC-n igen jól sikerült magyar felirattal is játszhatjuk a Wheelmant, ami a karakterekhez tartozó részletes leírásokat is figyelembe véve igen hasznos lehet.

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **midway newcastle**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (PC)**

CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

A hatásvadász, igényes, bár kissé bugyuta átvezetőket nézve azonban egy pillanatra sem tudjuk majd elfelejteni, hogy a Wheelman mégiscsak egy hollywoodi film játékpárja, és mint az ilyenkor lenni szokott, a játékmenet ugyancsak könnyű és elnagyolt. Ha nagyon gonosz szeretnék lenni, akkor azt mondanám, hogy összecsipkedtek pár dolgot a Driverből, a GTA-kból és a Need for Speed-szériából, ezt belerakták egy Burnout-levesbe, majd a végén beleejtették Vin digitális mását és basszusát. Ahogy a játék címéből már gyanakodhatunk, itt bizony leggyakrabban valamilyen kormány mögött kell majd látványos bűvésztrükköket bemutatnunk. Kocsik furikázása időre, kocsik beszerzése, megvédése és adott helyre adott időben való eljuttatása, zsaruk lerázása, megfélemlítés és mindezek változatos egyvelege. A GTA-kkal ellentétben ezúttal nem csak a natúr, hétköznapi – jól begyakorolt? – autólopás művészetét élvezhetjük, de

VIN ORGÁNUMA, EGYÉNISÉGE HIHETETLENÜL SOKAT TESZ HOZZÁ A WHEELMAN HANGULATÁHOZ!







A FENTI KÉPRŐL JUT ESZÜNKBE: HOL VAN MÁR AZ ÚJ CARMAGEDDON?!

akár száguldó járművek felett is átvehetjük az uralmat, ha saját autónkkal megfelelő közelségbe tudunk kerülni hozzá. Sajnos ez is – mint csaknem minden játékelem – kicsit túl lett egyszerűsítve: elég 10-15 méterre megközelítenünk a célpontot, majd hosszan lenyomni a megfelelő gombot, és akkor felengedni, mikor a képernyőn felbukkanó piros pont zöldre vált – elhibázni sem lehet. Valamivel összetettebb a konkrét száguldás közbeni harc; itt nem csak lökdöshetjük, leszoríthatjuk az ellenséges négykereküeket – ez PC-n elég furcsán van megoldva, ott az egér jobbra-balra való ráncigálásával agresszorkodhatunk, konzolon a jobb karral inkább kézre esik a dolog –, de akár kézifegyverünkből is tüzet nyithatunk rájuk, illetőleg az egyes részeikre, azaz a kerekekre, a motorra, avagy magára a sofőrre. Ha megfelelő mennyiségű akcióponttal rendelkezünk, rövid nitrólöketettel tovább gyorsíthatjuk kocsinkat, vagy akár egy látványos, ám nem túlzottan valósághű manőver keretében hirtelen megfordíthatjuk 180 fokkal azt, és pár célzott lövést leadva likvidálhatjuk kéretlen követőinket, hogy azután fennakadás vagy komolyabb lassulás nélkül egy visszapördüléssel később folytathassuk száguldásunkat… Hát igen, ha szimulátort kerestek, irány a Race Pro cikk…

> ## MULTIPLATFORM
> PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK
>
> **Igazi különbség tulajdonképpen csak ott van a három változat között, hogy a PC-s jó minőségű magyarítással ellátva jelent meg. A konzolverziók mellett szól a sokkal jobb irányítás, de ugye PC-n sem muszáj az egérrel kalimpálni, ott is használhatunk kontrollert. Sőt, használjunk kontrollert, anélkül elég furcsák lesznek a kergetőzésekkor előadott manővereink. Mi vertünk le így vázát...**

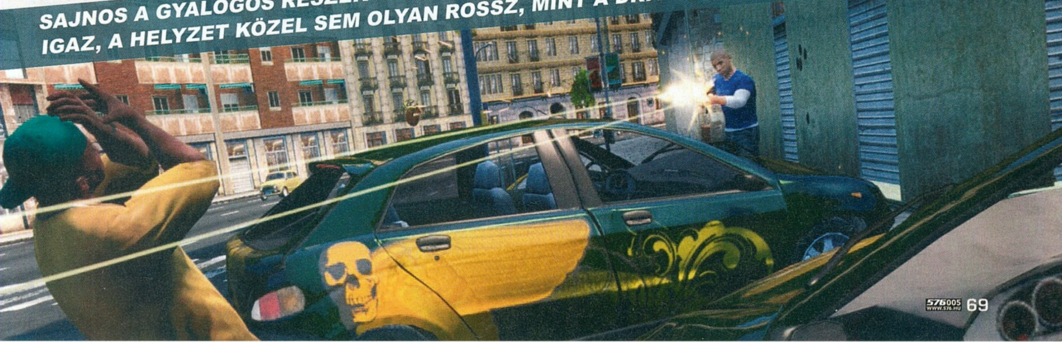
A különböző, nem túl változatos kocsik irányítása egyébként is minden tekintetben egyszerű és elnagyolt. Hirtelen gyorsulás, gyors lassulás, a kocsikat pedig szinte kilencven fokban keresztbefordítva is bevehetjük a kanyarokat. Gyakorlatilag minden tereptárgyat elsodorhatunk komolyabb lassulás nélkül – még a vastagabb fákat is – és a frontális karambolok sem tesznek bennünk túl nagy kárt. A már említett extra képességeket, funkciókat a Burnoutból kölcsönvett ötlet alapján veszélyes vezetéssel érhetjük el. Elég csak egy nagyobb ugratás, vagy magas sebesség, pár tereptárgy tönkretevése, vagy a forgalommal szembe menni néhány másodpercig – ugye mindenki számára ismerős szabályok?

NÉGY KERÉKEN, KÉT LÁBON, FÉL ÉSSZEL

Az okosan, innen-onnan összecsipegetett játékmeneti egységből akár egy kiváló játék is születethetett volna, azonban számos kisebb-nagyobb dolog rondít bele az összképbe. Az még oké, hogy nagyon elnagyolt az autók irányítása, de könyörgöm, valami minimális kihívási faktort is csempészhettek volna a játékba! Az általunk vezetett kasztni mintha csak egy tankot rejtene a hétköznapi külső alatt, annyi lövést, ütközést kibír, ellenfeleinket viszont villámsebesen kenhetjük fel bármelyik szimpatikus téglafelületre. Az időre menő küldetéseknél borzasztó nagy ráhagyásunk van minden célpont esetében, és ha véletlenül telefonálás, vagy dohányzás közben játszanánk, és ennek köszönhetően valahogy mégis sikerül nagy nehezen elhaláloznunk, akkor is majdnem pont ugyanoda fog visszatenni a program, ahol épp feldobtuk kerekeinket, csak éppen magasabb életerővel.

A játék talán leggyengébb pontjáról pedig még nem is beszéltem. Sajnos akárcsak anno a Driv3r esetében, a gyalogos részek irtó gyengére sikerültek. Ezeket a küldetéseket vagy teljes egészében ki kellett volna hagyni, vagy pedig, ahogy azt a kezdeti sajtóközleményekben is olvashattuk,

SAJNOS A GYALOGOS RÉSZEK NEM CSAK FELESLEGESEK, DE IDEGESÍTŐEK IS. IGAZ, A HELYZET KÖZEL SEM OLYAN ROSSZ, MINT A DRIV3R ESETÉBEN...





HA NEM VÁRSZ TŐLE GTA-SZERŰ JÁTÉKMENETET ÉS ÉLMÉNYT, REMEKÜL FOGSZ SZÓRAKOZNI. MÉLY TARTALOMBAN NE REMÉNYKEDJ, EZ „HOLLYWOODI JÁTÉK”!



■ A főküldetések kellően változatosak, de a száznyi mellékes feladat valami félelmetesen monoton lett!

valamiféle fedezékes rendszerrel kellett volna megoldani. Jelenlegi formájában ugyanis nem áll sokkal többől, mint hogy a tereptárgyak mögé beállva, beguggolva távolról szépen lelövöldözzük a tehetetlenül tébláboló rosszfiúkat. Hatótávolságunk, sebzésmértékünk sokkal nagyobb, mint az övéké, ráadásul Milo olyan kemény pasas, aki másodpercek alatt teljesen visszagyógyul, ha nem kap találatot. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, ezek listája folyamatosan bővül, ahogy haladunk előre a játékban, de tulajdonképpen nem sok haszna van, hisz a legegyszerűbb puskával is halomra lőhetünk mindenkit.

Szerencsére azonban ilyen megbízásokból kevés akad, túlnyomó részt kormány mögött fogjuk fegyelmezni Barcelona népességét. A küldetések egyébként viszonylag érdekesek, változatosak, poénosak. Egyik alkalommal például nadrágot szárazon nem hagyó vezetési stílusunk segítségével kell információt kicsikarnunk a mellettünk falfehéren sipítozó delikvensből, másszor nagyfőnököket kell megvédenünk a város minden részéből előburjánzó rivális bandatagoktól. Szintén jó dolog, hogy alkalmanként akár motorokra vagy behemót nagy kamionokba is bepattanhatunk. A mintegy harminc küldetést magába foglaló sztoriszál a tényleg nagyon könnyű játékmenetnek hála pár délután végigjátszható, bár utána, illetve közben akad még százöt mellékes elintéznivaló is, amikkel különböző bónuszokat nyerhetünk meg.

■ A spanyol rendőrök nincsenek beavatva a tervbe, így Vin köztük is rendet tesz...



Na viszont ezeket már csak tényleg a legdurvább achievement- és trófea-függők fogják teljesíteni. A sztorivonalhoz kapcsolódó átvezető videók és történet-elemek megfelelő hajtóerőt képviselnek a továbbjátszáshoz, viszont a száz töltelék megbízatás csak a korábban már jól megismert egyes játékelemek monoton ismételgetése. A város felfedezése sem jelenthet komolyabb ösztönző erőt sajnos, mert sajnos Unreal 3-motor ide vagy oda, a Wheelman bizony elég gyenge grafikával lett megáldva. Az épületek egyformák, ugyanolyan háztömbökkel találkozhatunk mindenfelé, és városnegyedből sincsen túl sok. A textúrák részletességi szintje még talán elfogadható – az átvezetők karaktermodelljei pedig tényleg pazarul mutatnak –, de valahogy az egész város nagyon élettelenek hat. Bár vannak gyalogosok, azok nem csinálnak semit sem, és valahogy számomra az egész megjelenítés nélkülözött bármiféle stílusosságot. Hangok terén már jobb a helyzet, Vin Diesel igencsak feldobja az átvezető videók hangulatát, de a többi szinkronszínész teljesítménye is teljesen rendben van. Zenéket tekintve jórészt pörgősebb, elektro stílus fele hajló, adrenalinpumpáló szólamokat hallhatunk, ezek is sikeresen javítanak a játék hangulatán.

DIESEL POWER?

Őszintén szólva így, hogy sikerült a Wheelmant pont a Lost and Damned GTA-kiegészítő után piacra dobni, kezdem megérteni a Midway csődbemenetelének rejtelmeit... Bár nem szabad, nem érdemes összehasonlítgatnunk a Rockstar szériájával – egyszerűen más súlycsoportot (és egyébként játékstílust is) képviselnek –, a Wheelman a GTA-któl elvonatkoztatva is majdnem minden játékelemet túlzottan leegyszerűsített vagy megkönnyített. Az első egy-két órát még biztosan élvezni fogjuk, amíg csak az autókon ugrálásra, a gépfegyverropogásra és az átvezetőkre figyelünk, de aztán lelkesedésünk az élettelen városnak és kihívásoktól mentes játékmenetnek köszönhetően hamar lelohadhat. El tudom képzelni, hogy az alkalmi, vagy fiatalabb játékosoknak a bugyuta, könnyű játékelemek nem szegik hosszútávon sem kedvüket, viszont a véresszájú GTA-őrültek számára a Wheelman így is csak egy véglegtekig leegyszerűsített klón marad. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Könnyed utcai száguldozás a sivár Barcelonaban, innen-onnan összelopkodott ötletekkel. Inkább csak az alkalmi – vagy Diesel-rajongó – játékosok számára javallott

6.5

greg5





Football Manager Live

ALAPOZÓ A játékos társadalom 95 %-a fel nem foghatja, hogy a Football Manager mitől okoz legalább akkora addikciót a maradék 5%-nak, mint mondjuk a WoW. Sebaj, mindenesetre kedvenc menedzserprogramunk átkandikált az MMO-k világába…

Már egy hónapja „tesztelem" és még a cikk írása közben is fut a háttérben a program, melyet elég végletesen szoktak megítélni. Vagy nagyon szereted és napokat áldozol fel az oltárán, vagy pedig el sem olvasod ezen sorokat, hiszen nem is érted mi a jó ebben az akció nélküli játékban. Legrosszabb esetben a focit is utálod. A játék ez esetben nem nektek készült, ha mégis eljutottatok volna idáig: sipirc innen, ott a Resident Evil teszt!

ÉLŐ VILÁG MANAGERPALÁNTÁKNAK

Aki maradt, azokkal viszont közlöm; ha sok pénzed van és kevés szabadidőd, az FM 2009-et meg így is rongyosra játszod, akkor jól gondold meg mire vállalkozol, a cikk továbbolvasása tragikus következményekhez vezethet. Az SI úgy gondolta, hogy az MMO-játékok térhódításának korában

Ha van pár tucat szabadon eltölthető órád minden héten, ennél jobb eszközt nem is találhatsz erre!

nekik is megérné – mégha egy alapvetően szűkebb rétegnek is – komolyabbra venni a témát és megteremteni az élő virtuális futballvilágokat, szép vaskos havidíjjal (kb. 2600 ft/hó). A „gombfoci" és a gigantikus adatbázis maradt, a játékmenet viszont új értelmet kapott: elveszett néhány megszokott lehetőség, az idő is másképpen értelmezendő és minden sokkal összetettebb lett.

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **sports interactive**
platform **pc**
megjelenés **febr. 17.**
multiplayer **1000**



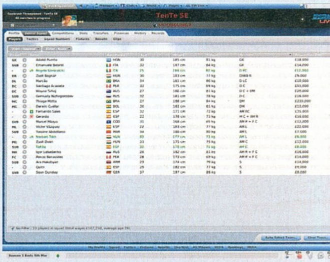
Ez a játék egyik legakciódúsabb képernyője, gyengébb idegzetűek azonnal takarják el a szemüket!

Megveszed a dobozos játékot, benne négy hónapnyi játéklehetőséggel, majd irány az FM Live weboldala, ahol elkezdődhet a regisztrálás. Érvényes kód birtokában létrehozhatod magadat és csapatodat, majd elhelyezheted egy 1000 férőhelyes játékvilágban. Ezt csak egyszer teheted meg, utána a csapatod összefonódik a szerverrel mindörökre. Persze folyamatosan indulnak új szerverek, új játékvilágok, amiknek egymáshoz semmi közük és a régebbiekbe is be lehet csatlakozni, amíg be nem telnek. Első indítás után ünnepélyesen testre szabhatod a csapatod (mezek, logókép, stadion stb.), majd kapsz egy 16 fős keretet, akik között akadnak direkt a nemzetiségednek megfelelő játékosok, így lehetett az én csapatom botlábúja/csodacsatára Koplárovics Béla személyesen.

DRÁGA, DE FINOM

Valódi és nem létező focisták egyvelege adja a futballvilágot, Ronaldinhoból is csak egy van – viszont hosszú ideg munka nélkül tengeti napjait, mert nincs virtuális csapat, aki meg tudná fizetni. A valódi futballklubok itt nem léteznek, minden együttes mögött hús-vér manager ül, akinek tápolnia kell magát a sikerhez. Rengeteg képesség van, de kezdetben még a taktikát sem lehet beállítani, csak ha megtanultad a megfelelő skillt. Tanulni pedig egyszerű; kiválasztod, hogy melyiket akarod, és vársz – vannak amik valós időben órákba, napokba, hetekbe, sőt, még hónapokba is telhetnek.

Elképesztően összetett és profin leprogramozott játék, aminek minden egyes szeletére nagyon oda kell figyelni, legyen az taktika, pénzügyek, tehetségkutatás, igazolások, vagy éppenséggel a stadion bővítése.



Minden ilyen részhez több képesség tartozik, amiket el kell sajátítanunk, hogy például olcsón tudjuk igényes lelátókkal bővíteni a stadion, hogy több rajongó, több pénzt hagyjon itt, amiből meg rendezhetjük az adósságot, amit meg mondjuk Robben leigazolása miatt szedtünk össze.

Még oldalakon át tudnék mesélni a játékmenetről és egyebekről, hiszen piszok összetett, más elemeiben viszont kevesebb lehetőséget tartalmaz, mint sima FM, viszont egy biztos: ha azt szereted, ezt is fogod…

576 értékelés

p4 1.6 ghz, 256 mb ram, 16 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika	ilyen itt nem nagyon van...				
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang	ilyen aztán végképp nincs...				

VÉLEMÉNY

Lehetett volna benne több olyan elem, mint ami a sima FM-ekben, de így is jól átgondolt „mmo manager"-t kaptunk, mely azoknak hatalmas játékélményekkel kecsegtet, akik szeretik a műfajt; csak lenne olcsóbb...

threepwood 8.0

Mióta a Warcraft 3 elsöprő sikere után a Blizzard inkább holmi tizenkét milliós online hadszínterekre koncentrál, a Relic csapata lett a stratégiai játékosok utolsó biztos mentsvára (no persze a Starcraft 2-re azért várunk). A kanadai stúdió még 1999-ben robbant be a köztudatba Homeworld című, meglepően merész 3D-s űrstratégiájával, és azóta sem voltak képesek hibázni. Könnyed magabiztossággal hódították el az év legjobb RTS-éért járó címet 2004-ben a Dawn of War első részével, majd 2006-ban is, mikor a második világháború szénné unt stílusát voltak képesek sikerrel megreformálni. A Warhammerhez időközben három igényes kiegészítő is készült, így talán joggal gondolhatták úgy a Relic-nél, hogy az immár a hét faj részvételével vívott kolosszális háborút ideje alapjaiban megújítani. Az elképzelés dicsérendő, a végeredmény viszont talán túlságosan is elrugaszkodik attól, amit a DoW1-ben annyira szerettünk.

DAWN OF DIABLO?

A fejlesztők hangzatos marketingmaszlagja szerint a Dawn of War 2-ben kombinálni szerették volna az első DoW és a Company of Heroes-szériájuk minden jó elemét. Nos, ez érzésem szerint nagyjából úgy sikerült, hogy az egyjátékos részből tulajdonképpen egy akció-RPG-t csináltak. Halál komolyan,

adatlap

kiadó **thq**
fejlesztő **relic**
platform **pc**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **2-6**

AZ ELSŐ DAWN OF WAR A RELIC MEGLEPŐEN SIKERES STRATÉGIAI JÁTÉKA VOLT, AMELY KÉSŐBB HÁROM KIEGÉSZÍTŐT IS MEGÉRT. AZ IGAZI FOLYTATÁS JÓCSKÁN ÁTALAKULT, JOBBÁRA ELŐNYÉRE.





Igazi hősök

A játékban a legfontosabb egységeink a hősök lesznek, akik folyamatosan fejlődnek; mind képességeiket, mind felszerelésüket tekintve. A durvább szinteken levők már-már terminátori magasságokba juthatnak, és egyedül is felvehetik a harcot egy hordányi űrgárdistával, mint a képen látható ork figura.

mechanikájában a DoW2 jobban hasonlít mondjuk a Dungeon Siege 2-höz, mint a DoW1-hez. Hat hős közül négyet válogathatunk be bolygómegszálló osztagainkba, akik rendelkeznek még egy-egy hozzájuk kapcsolódó néhány tagból álló alakulattal, és ez lesz hadseregünk a teljes küldetéssorozat alatt. Semmi felhúzható épület, legyártható egység, csupán meglévő csapatunk halott tagjait tudjuk friss hús-vér (netán fém-olaj) tagokra cserélni a pályán elfoglalt templom- vagy gyárszerűségeknél. Hőseink persze folyamatosan fejlődnek és elég sokfajta páncélt, fegyvert aggathatunk fel rájuk, de ezzel csupán csak nagyjából követjük a szintén egyre erősebbekké váló ellenfelek szintjét.

Minden idők legszebb stratégiai játéka. Lenne, ha még lehetne egyáltalán tiszta stratégiának nevezni

Egyébként az égadta világon semmi bajom nincs az akció-RPG-kkel, de érzésem szerint a DoW2-t inkább más névvel ellátva, valamifajta mellékszálként kellett volna piacra dobni. Bár tényleg megtalálhatjuk a Company of Heroes számos jó elemét benne, például a fedezékrendszert, vagy az épületfoglalást, egy borzasztó fontos dolog hiányzik a DoW2-ből. Bár a CoH-ban sem volt klasszikus értelemben vett erőforrás-managelés, ott rá voltunk kényszerítve, hogy fokozatosan minél több ellenőrzőpontot foglaljunk el, és hogy meg is megvédjük őket, hisz így juthattunk csak embererő-, muníció- és üzemanyag-utánpótláshoz. Ez a rész teljes mértékben hiányzik a DoW2-ből, mely alaposan rányomja bélyegét a játékmenetre, és kissé klikkelőbajnoksággá változtatja a korábbi taktikázási lehetőségekben gazdag játékmenetet.

VÉRFÜGGÖNY A MONITORON

Mielőtt még teljesen elvenném mindenki kedvét a DoW2-től, leszögezem, hogy egy, a Warhammer 40K-univerzum depresszív, gótikus világát fantasztikus módon életre keltő, egyedi hangulatú program – csak épp számomra túlságosan fájó pont, hogy a kor trendjeihez híven ennyire eltolták a játékmenetet az akció felé. Az akció felé, ami egyébként hihetetlenül látványos és bizsergetően hangulatos. Igen, a DoW2 kétség kívül minden idők egyike – ha nem a – leglátványosabb RTS-e. A relatíve alacsony egységszámnak köszönhetően mind a hősök, mind a környezet részletesen kidolgozott, a páncélokon szinte minden kis csavart látni, az épületeken minden apró repedést megnézhetünk. Az új fedezékrendszer ráadásul magával hozta a teljesen amortizálható környezetet is, a különböző tereptárgyaknak más és más súlya, ellenállása van, de egy-egy komolyabb össztűz hatására csaknem minden látványosan lebontható, felrobbantható. Mindehhez gyönyörű, változatos nagyzenekari szimfóniák párosulnak, melyek túlzás nélkül valóban epikus hangulatot kölcsönöznek az összecsapásoknak és tökéletesen asszisztálnak a „vérprofi", félelem nélküli génkezelt űrgárdisták és az elsöprő létszámfölényben lévő szakadárok összecsapásaihoz. Az egységek, hősök rövid beszólásai, megnyilvánulásai szintén tökéletesen hozzák a Warhammer-világ sötét, morbid hangulatát, főleg hogy a dörgő hangú szinkronszínészek is abszolút profi módon lettek kiválogatva. Audiovizualitás tekintetében tényleg szinte lehetetlen belekötni a DoW2-be, ilyen téren könnyedén ott lehet akár az év végi Best of összeállításunk technológiai díjazottjai között is.



ELDÁK

Az „ürelfek" nem azok a táncoló-tollászkodó jófejek, mint fantasyklisékben tenyésző társaik: nem, ezek szinte állatiasan brutális lények!



TIRANIDÁK

A sötét mélyűrből érkezett óriási tiranida flotta zabálja, pusztítja az emberlakta galaxist. A tárgyalás lehetetlen, csak a lángszóróból értenek.







■ Sajnos ezt a sziklát a sztorimód során legalább ötször-hatszor fogjuk ugyanígy felkeresni...





■ Az egységek speciális képességeinek használata itt nem opcionális: ezek nélkül már az ötödik pályát sem éljük túl!

Kezdetben biztosan mindenkit magával fog ragadni a tényleg fenomenális látvány- és zeneorgia, azonban ha kicsit megszoktuk a csodás felszínt, sajnos lassan fel fog tűnni, hogy bizony a játék többi részére már nem maradt ennyi idejük a Relic-nél. Talán a legfájóbb pont a „kissé" leegyszerűsített, stratégiamentesített játékmenet mellett az, hogy egyszerűen lusták voltak a térképek megalkotásához. Bár három teljesen különböző hangulattal bíró bolygóra is ellátogatunk Omnis Arcanum elnevezésű anyahajónkkal, a konkrét játékterek irtó gyakran ismétlődnek, és felépítésükben sem mutatnak túl nagy változatosságot. Bár a kampánymód nem lineáris, számtalan szabadon választott mellékküldetésben próbálhatjuk ki csapatunk ütőképességét, a legtöbb helyszínen öt-hat (!) alkalommal is végig kell verekednünk magunkat. Ez hosszútávon eléggé lelombozó, főleg hogy az egyes küldetések térképei tényleg csak a legcsekélyebb módon különböznek egymástól, még az ellenfelek is csont ugyanott vannak szinte minden alkalommal. Nagyon jó ötlet azonban, hogy a pályák végén szinte minden alkalommal valami dromedár nagy főellenfél vár minket, az viszont már kevésbé dicsérendő, hogy ezek is alig mutatnak változatosságot, tizedszerre legyőzni ugyanazt a monumentális rusnyaságot pedig már nem akkora poén.

HŐSKÖDÉS ÉS FEJLŐDÉS

A különböző küldetések teljesítésével bármely szerepjátékhoz hasonlóan hőseink folyamatosan fejlődnek és új képességekre tesznek szert. Szintlépéskor négy alaptulajdonságunk között oszthatunk el belátásunk szerint két-két pontot. Állóképességünket növelve egyre nehezebb lesz két vállra fektetni adott hősünket és gyorsabban is gyógyul, energiánkra költve pedig hasonló állandó tápot kapunk a speciális képességeinkhez szükséges naftához, illetőleg annak visszatöltődési mértékéhez. Másik két alaptulajdonságunkat növelve a közel- illetőleg távolsági harcban bevitt sebzésünket növelhetjük meg szignifikánsan. Ezek még így önmagukban halovány fejlődési lehetőségeket biztosítanának, a csavar ott jön be, hogy öt-hét pontonként az adott tulajdonság részben valamilyen extra képességgel is gazdagodik hősünk. Ezek lehetnek aktív képességek, amiket el kell sütni a megfelelő harci szituációban, vagy passzívak, ami még jobb, mert folyamatosan hatással van gárdistánkra, vagy adott esetben az egész szakaszára. Magasabb szinteken bakáink láthatatlanná válhatnak, magukra vonhatják az ellenséges tűzerőt, brutális támadásokra lesznek képesek, légicsapást kérhetnek, gyógyíthatnak, de akár rövid időre sebezhetetlenné is válhatnak.

További szerepjátékos elem, hogy hőseinket változatos fegyverekkel, páncélokkal és egyéb kellékekkel is felcicomázhatjuk. Ezeket a pályákon lecsapott táposabb szörnyellák ejtik, vagy az adott küldetés teljesítéséért kaphatjuk meg őket. Minden csecsebecse látszik hőseinken, sőt, még mozgásukat, animációjukat is érezhetően megváltoztatja, ami komoly hangulati pluszt kölcsönöz a játéknak. Felszerelésünk egyébként igen komoly mértékben meghatározhatja harctéren követendő taktikánkat is: teljesen már stílust igényel, ha mindenki kezébe brutális vibrobárdokat, lángszórókat adunk, mint ha mindenkinél mesterlövészpuskák és rakétavetők állnak készen.

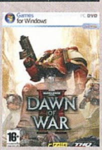
MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS PUSZTÍT

Megvallom, amikor Greg mesélte, hogy milyen furcsa is a sztorimód, alaposan elképedtem. Tudniillik én csak multival nyomtam, de ott a bétával elég sokat. Ott volt – igaz, korlátozottan – egységgyártás, minimális építkezés is, szóval meglepett, hogy mindezt kivették a kampányból. Mindegy, már csak a látvány, és az ennek következtében a programból csak úgy áradó hangulat miatt is végig fogom játszani!

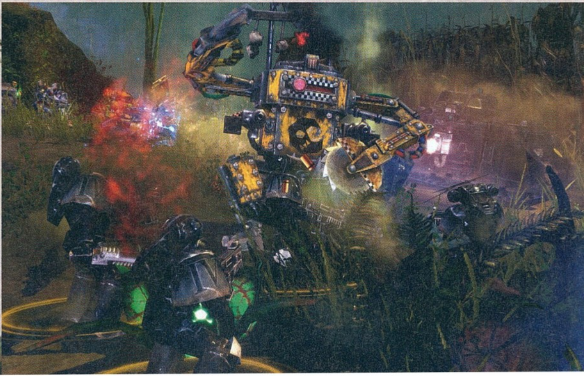
VÁR AZ ISTENCSÁSZÁR!

A Multimédia Holding jóvoltából két Dawn of War 2-t sorsolunk ki. A kérdésünkre a választ a nyeremenyjatek@576.hu címre várjuk, Warhammer témamegjelöléssel (április 6-ig).



A kérdés: Mi volt a Relic eddigi egyetlen konzoljátékának címe?







Gépesítve

A járművek igazán fontos szerephez csak multiban jutnak, ott viszont egész komoly seregeket is legyárthatunk. Ha ellenünk jönnek, tárazzunk át nagyvadra...

A játék nem túl részletesen, de több kategóriára bontva értékeli teljesítményünket az adott küldetésen, és ez alapján kapunk a bevetés végén összpontszámot, de természetesen bakáink külön-külön is folyamatosan fejlődnek. A feleslegesé vált fegyvereket eladva további XP-re tehetünk szert, bár ennek túl nagy befolyása nincsen úgy a 15-ös szinttől kezdve.

Az első tíz pályán még tényleg izgalmas és élvezetes tanulmányozni a különféle speciális képességek működését, különböző harci pörölyökkel és puskákkal felvértezni gárdistáinkat, de mivel 10-12 szint után eléggé lelassul a fejlődés – sőt, 20-asnál meg is áll! –, ez már nem hoz túlzott változatosságot a játékmenetbe. A pályák pedig az istennek sem akarnak semmi újdonságot mutatni, mindegyikükön vagy néhány opcionálisan kiirtandó ellenséges bázison átjutva el kell jutnunk a térkép túloldalán található főmuftihoz, vagy pedig meg kell védenünk pozíciónkat a hullámokban ránk támadó rusnyaságoktól. Egy idő után a harcok sem mutatnak túl nagy változatosságot, a kampány közepétől kezdve rutinszerűen rányomjuk hőseink két-három speckó képességét a hordákra, majd várjuk, hogy újratöltődjenek, hogy újra elsüthettük őket.

Ha nem rontunk el valamit alapvetően, és kihasználjuk mindenki egyedi húzásait, könnyűszerrel diadalmaskodhatunk még a legkeményebb csatákban is. Hála a pillanatok alatt újraéledő hősöknek még annak sincs különösebb jelentősége, hogy pálya közben nem lehet menteni – aki igazi kihívásra, és nem csak csodás látványvilágra vágyik, egész nyugodtan kezdje már eleve nehéz fokozaton a kampány végigjátszását.

VÁLLVETVE ÉS EGYMÁS ELLEN

A mostani RTS trendhez híven a DoW2 kampány módját is játszhatjuk egy barátunkkal vállvetve, ám az igazi felüdülést az egymás ellen vívott csaták jelentik. Itt végre visszatér az erőforráskezelés is, bár nem a klasszikus formában, hanem hasonlóan a CoH-ban vagy Ground Controlban látottakhoz a pálya kulcspontjait kell elfoglalnunk és megtartanunk, az így szerzett pontokból pedig fejlesztgethetjük, bővíthetjük hadseregünket. Az expanzióra épülő játékmenet valóban igen gyors folyású, folyamatosan pergő, hangulatos összecsapásokat eredményez, az pedig külön öröm, hogy itt a másik három, kampány módban megismert fajt is irányításunk alá vehetjük, akik mind más és más taktikákat, játékstílust igényelnek. Bár egyelőre csak két játékmód (az ellenség bázisának megsemmisítése illetve ellenőrző pontok uralására épülő) van, és térképből is csak hét akad, intenzitásának és hangulatának köszönhetően a multi mód jelenti a DoW2 csúcspontját.



ORKOK

Waaaaagh! Az orkok zöldek, sokan vannak, és szeretik lerohanni a védtelen világokat. Ha szorul a kapca, akkor összekapják magukat, és vasököllel csapnak vissza!



ŰRGÁRDISTÁK

Ahány kolostorerőd, annyi fajta hit, annyi taktika, szokás és egyedi perverzió. Mégis, ezek az átmütött, génkezelt szuperemberek az emberlakta galaxis igazi védelmezői.

VÉRÍTÉLET

Az első Dawn of War számomra a legélvezetesebb RTS volt, amivel a Blizzard 'Craftjai óta játszottam, a második rész sztorimódja azonban csalódás volt. Bár imádom az akció-RPG stílust is, a szörnyű monoton pályák és behatárolt lehetőségek miatt valószínűleg végig se játszottam volna a DoW2-t, ha nem rám kerül kiosztásra a teszt megírása. A külsőségek, a hangulat, a zene tényleg fantasztikusak, de számomra döbbenetes, hogy a legtöbb külföldi kritika írója mennyire lazán tud elmenni az a tény mellett, hogy semmi változatosság nincs a kampánymód pályái közt. Ilyen pofátlan pálya-ismétlődést még a Relic-nek sem szabadna megengednie magának, az RPG részt pedig még igazán tovább finomíthatták volna, ha már a külcsín mellett ez képviseli a játék másik fő gerincét. A DoW2 alapkoncepcióját, bár nem rossz, szerintem bőven csiszolgathatták volna még egy fél évig, hogy ne csak – a kezdeti eladási adatokat látva biztosra vehető – kiegészítésekben csapják hozzá egy másik nép kampányát pár új pályával, ami már egy igazi második részben már alapból is kijárt volna. ■

576 értékelés

p4 3.2 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

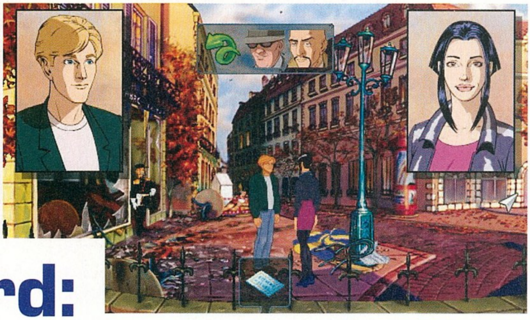
VÉLEMÉNY

A DoW2 bár gyönyörű és hangulatos, inkább akció-RPG, mint stratégia. A hadjárat elég hamar monotonná válik, multiban viszont az egyik legjobb választás lehet.

greg5 **8.1**







Broken Sword:
Shadows of the Templar – Director's Cut

ALAPOZÓ Klasszikus kalandjáték, Wii-re átírva. Viszont Tyler és Wilson e téren fejezik ki hivatalos tiltakozásukat, amiért Greg5 sárba tiporta az „egyedi, megismételhetetlen és csodás" Broken Swordöt. „Szégyen" – nyilatkozták kollégáink.



adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **revolution**
platform **wii**
megjelenés **márc. 24.**

Akik hozzám hasonló deviáns ősmohaként Grimm és Benedek Elek mesekönyvei után egyből a történetmesélés digitális, interaktív formája (ejtsd: kalandjátékok) fele fordultak, még talán emlékezhetnek a Broken Sword körüli nagy felhajtásra. A CD-s formátum erényeit kihasználó gyönyörű, részletgazdag grafika, nagyzenekari aláfestő zene, teljes szinkron – mindez egy terjedelmes, misztikus kalandba öntve. Bár az akkori kritikák nem ujjongtak tőle, erős 80% körüli értékeléseket sikerült besöpörnie, köszönhetően annak, hogy kicsit két szék közé huppant: sem a humor, sem a történetszál nem volt olyan erős, mint ezekre külön rágyúró számtalan riválisában. A tisztességes iparosmunka azért a kasszáknál is elég jól kamatozott, így, bár közel sem vihartempóban, három folytatása is elkészült, az Ubisoftnál pedig valószínűleg feltették a kérdést, hogyan is lehetne ebből a szériából még egy kis pénzt kisajtolni minimális befektetéssel.

A kalandjátékok Wii-s burjánzása remek dolog; csak épp ennél lettek volna jobb ötleteink is...

TÖRÖTT ÖTLET?

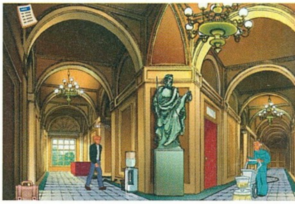
Hát persze, készítsük el valamelyik rész Wii-s és DS-es átiratát, tupírozzuk fel kicsit, és adjuk el közel teljes árú játékként a tizenhárom éves programot. Ha ezt a formulát valami anno zseniális, „klasszikus" játékkal – mondjuk a Monkey Island 3-mal, vagy a Longest Journey-vel – tették volna meg, egy rossz szavam nem lenne, de egy jó átlagos kalandjátéknál annyira már nem lövöldözök örömrakétákat. Anno végigjátszottam, túlzottan mély emlékeket nem hagyott bennem, és szerintem még kevesebb fog megmaradni róla a neki most bizalmat szavazó Nintendósok körében. Oké, szó se róla, a színvilág tényleg szebb, a grafika árnyalatnyival részletesebb, mint a '96-os ősküvölete – sőt, beszélgetéseknél már vannak apró, kép-a-képben arcbevágások is –, de ez még így is jelentősen elmarad a Wii-n megszokott, átlagban amúgy sem túl magas grafikus színvonaltól. Rajzfilmszerű stílusában azért van némi hangulat, a jelentősen kibővített történet pedig egész új fejezeteket tesz hozzá a korábbi sztorihoz – már az első jelenet is egy nappal az eredeti BS1 eseményei előtt játszódik –, a nyomozós, misztikus, Keresztes Lovagok öröksége körül bonyolódó történésektől azért nem fogjuk lerágni körmünket.

Az új fejezetek, dialógusok érdekében a Ubisoftnak ismét le kellett vadásznia a két főszereplő, Nico és Gerorge szinkronszínészeit – bár ne tették volna! A dekoratív hölgyemény gusztustalan, idegesítő francia akcentusa felelevenítés nélkül is a mai napig fülemben csengett. A mellékkaraktereknél azért hál'istennek nem ilyen gáz a helyzet, a zene pedig teljesen a helyén van.

TÖBB, SZEBB, KÖNNYEBB

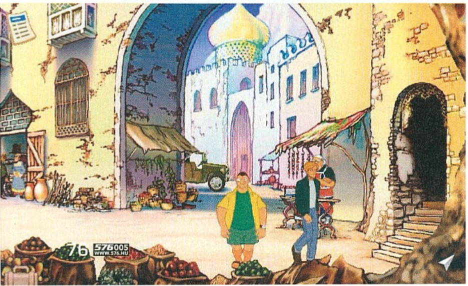
Az irányítás pofonegyszerű, a feladványok viszont továbbra is elgondoltatóak, helyenként egész gonoszak. Épp emiatt került beépítésre egy többszintű segítő rendszer, mely először csak indirekt utalást tesz az adott rész megoldására, de akár a pontos megoldást is egyből megtudhatjuk.

Bármennyire is hiánycikk mostanában a kalandjáték, a felújított Broken Swordöt csak akkor tudnám bátran ajánlani, ha igen kedvezményes áron vesztegetnék. Öt számjegyű forintösszeget elkérni egy némileg feltupírozott tizenhárom éves játékért kicsit pofátlanság, bár a milliónyi világszemete Wii-s játék felvásárlói közönsége biztos nem értene velem egyet… ■



■ **Az újrakiadás kedvéért kipofozták a grafikát – amiért mi rendkívül hálásak is vagyunk; 1996 nagyon rég volt már...**





576 értékelés

480p, dpl 2

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Egy tizenhárom éves kalandjáték külsőleg-belsőleg korrektül kibővített Wii-s átirata, bár én már anno sem voltam elájulva tőle.

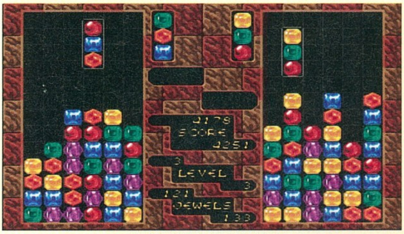
greg5 **6.5**





Sega Mega Drive Ultimate Collection

ALAPOZÓ Negyven Sega-gyártású játék a Mega Drive-érából. Örültünk volna, ha mások alkotásai is elférnek rajta, de Sonic-ból, Golden Axe-ból, Beyond Oasisból így sincs elég.



■ A bekapcsolható modern grafikai szűrő nekünk nem jött be



adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **backbone**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **2**

Sokan félreértik (vagy egyáltalán nem értik), miért játszom rég(ebb)i játékokkal. A felmerülő kérdések végére azzal szoktam pontot tenni, hogy rávilágítok: sok olyan alkotás lapul a múltban, amelyek az idő múlásával nem avasodnak meg vagy kopnak el, ugyanakkor egyediségük és avítt stílusukból fakadó felépítésük hiánypótlónak bizonyul. A videojáték nem bor: a poros üveg és az elrongyolódott címke önmagában még nem parancsol tiszteletet. A kor nem érdem, de örökké fiatalnak maradni igazi csoda.

Hasonló, mégis teljesen más megközelítés: a pixeles grafika sokaknak az elveszett ifjúság mintázata. Ezeket újra elővéve vagy fátyolos tekintetű nosztalgiadélutánba csap át a történet, vagy a kedves felhasználó kikaparja a szemét – Mr. Biffo klasszikusát idézve „olyan érzés volt, mint idősebb korban fajtalankodni azzal a tinédzser lánnyal, akivel akkoriban jártál, de ő közben nem nőtt fel." Előfordul – velem is hasonló történt, miután a PS3-ba csúsztattam a lemezt. Ez a vízválasztó: valaki belefullad, valakinek pedig ez az Örök Ifjúság Kútja.

Nyilvánvalóvá vált, hogy az Alex Kidd a videojátékok történetében talán egy lábjegyzetet, ha érdemel, hiába platformjáték-alapkő. Az érthetetlenül túlhype-olt Streets of Rage-ből pont hárommal több van a lemezen, mint kéne; mindegyiküknél megmutatkozik, hogy nem voltak képesek felnőni a játéktermi Final Fight színvonalához. Hiába dobáltam megszámlálhatatlan tízforintost az Altered Beast kabinetjébe, ha most maximum röhögőgörcsöt fakasztott. (A játéktermi verzió és a Mega Drive-port egyaránt a korongon lapul: érdemes összevetni a nehézség és a minőség különbségeit.) A Beyond Oasis meglepően kellemes akció-RPG hibridje zsenge finomság; a Bonanza Bros kooperatívja 10 perc röhögés, 10 másodperc ásítozás, és villámgyors reset keverékéből áll. A Treasure Dynamite Headdyje még mindig remekül játszható, az Ecco the Dolphin két epizódja pedig rámutat, hogy a Novotrade és a Mega Drive házassága szerelemből köttetett. A Fatal Labyrinth és a Super Thunder Blade definitív tragédiák (előbbi akármennyire népszerű is a szerkesztőség többi tagjánál), a megnyitható arcade Shinobi és a Zaxxon történelmi jelentőségű műalkotások, ahogy a Phantasy Star négy része is az, de hiába: a mostani RPG-dömpingben nem rúghat labdába. A Comix Zone és a Golden Axe képes volt hosszabban lekötni, de képtelenség eldönteni, hogy ez az ifjonti szép emlékeknek, vagy a tartósítószer minőségének köszönhető. Néha nehéz megmondani. Ahogy azt is, hogy a fejlesztői interjúk, és a további megnyitható finomságok indokolttá teszik-e a vételt. Csökkentett ár ide, negyvennél is több játék oda, hiába beszélhetünk múltidézésre alkalmas kompilációról, ha többnyire nem értékálló darabokból áll. Ez a Sega válogatáslemeze, joypadre írt „Klasszikusok popritmusban", slágerek és fehérzaj elegyéből keverve. Nem a dicső múlt mérföldkövekben gazdag kincses szigete. ■

Van rajta néhány igazi gyöngyszem, de sajnos a csomag legnagyobb része ma már alig élvezhető



■ Aki kitalálta, hogy a Comix Zone ilyen mocsok nehéz legyen, azt legszívesebben szuperhőssé válva zúznánk szét!



576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
Nyilván a licensz-korlátok is közrejátszanak, de a válogatás nem ad képet róla, hogy miről is szóltak a kilencvenes évek, miért akarnánk oda visszatérni, vagy miért is tarthatna még ma is az a korszak.

tyler **5.0**





X-Blades

ALAPOZÓ Mangás testfelépítésű lányka két négyzetcentiméternyi ruhában ugrándozva-kardozva megmenti a világot. És ez nem kritika akart lenni...



adatlap
kiadó **zuxxez**
fejlesztő **gaijin**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **febr. 18.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc, ps3, x360)**

Hallottatok már a Moszkvában székelő Gaijin csapatáról? Nem csoda ha nem, az oroszok vodka és kőolaj témában ugyan nagyon ott vannak, ám egy kezemen meg tudom számolni, hány maradandó videojátékkal ajándékoztak meg bennünket. Az X-Blades pedig nem tartozik közéjük, nagyon nem. A játék már 2007-ben megjelent oroszföldön Onimusha, pardon Oniblade címen PC-re, és bár nincsenek pontos adataink sikereiről, feltételezem, a kiadó úgy gondolta, a Devil May Cry nyomaiban kullogó játék másfél évvel később is megállja a helyét, főleg ha immár újgenerációs konzolokon is útjára indítják. Bár mostanság tény és való,

Aranyos pofika, isteni hátsó, szép combok. Bárcsak a belső is ilyen vonzó lenne, mint a külcsín...

híján vagyunk a Ninja Gaiden-szerű kaszabolós játékoknak, az X-Blades csak azoknak ajánlható, akik a szibériai jeges sztyeppék végtelen vidékeit sem érzik monotonnak...

MANGA-LARA

Főhősnőnk, az igen figyelemreméltó testi adottságokkal rendelkező Ayumi kisasszony, mintha csak egy japán animéből szabadult volna, rendelkezik mindennel, ami felkeltheti az erősebb nem érdeklődését. Bájait nem is takargatja különösképp, öltözéke, vagy még inkább annak hiánya inkább predesztinálná őt a Playboy japán kiadásának címlapjára, mintsem akciójátékba. Jellemrajza nagyjából olyan, mintha a karakterért felelős orosz jómunkásember rábízta volna kidolgozását az ötéves, rajzfilmadókon nevelkedett kislányára. Ayumi egyfajta Dante-Lara keverékként járja az ősi misztikus romokat mindenféle varázserejű tárgyak után kutatva. Minek neki társ, hisz vele csak osztozni kéne a zsákmányon, két hatalmas pengéjével, pisztolyaival és mágikus képességeivel pedig egymaga is könnyedén rendet vág a mindenféle mitologikus szörnyek túláradó tengerében.

A játékmenet alapjait tagadhatatlanul az Onimusha, vagy méginkább a Devil May Cry ihlette, külső nézetből ide-oda ugrándozva kell szablyáinkat és golyószóróinkat tetszés szerint váltogatva népirtást rendeznünk – hiába, ennek igen komoly hagyományai vannak Oroszföldön... A különbség csupán annyi, hogy a játék látványvilága, animációs részletessége körülbelül a korai PS2-es programok szintjén mozog. Az ellenfelek mozgása egyszerűen béna, de még Ayumi animációs fázisai is borzasztóan elnagyoltak, az emberi mozgástól elrugaszkodottak. A játéknak egyébként van egyfajta érdekes

MÁSVÉLEMÉNY
SASA UNATKOZIK

Nem vártam sokat az X-Bladestől, de még így is meglepett, hogy már az első pár pályát milyen hamar meguntam. Terem, harc, továbbhaladás, tereptárgy-szétverés, ez a négy játékelem ismétlődik ezerszer és ezerszer. Persze, ha a harcrendszerben lenne bármi egyedi, vagy legalább elfogadhatóan működne, ez nem lenne akkora baj, de ez így számomra nem volt élvezetes.

művészi stílusa, a helyszínek például általában egész pofásan festenek és a fény-árnyék effektusok is hangulatosak, de ez nem képes feledtetni az alapvetően elnagyolt grafikát.

XXX-BLADES

Persze találunk ésszerű kifogásokat a puritánságra, a programnak gyakran túlzás nélkül több, mint száz karaktert kell egyszerre kezelnie. Valami elképesztő mennyiségben zúdulnak ránk a vadon és a pokol válogatott vérszívói, húsevői, és valahogy bírnia kell gépünknek, mikor tucatjával nyüzsögnek képernyőnkön a mindenféle extrém kreatúrák.

Kezdetben még jól boldogulhatunk akár biztonságos pisztolyainkkal is, ám később, ha sikeres amazonok szeretnénk lenni, feltétlen meg kell tanulnunk a pengék szakszerű használatát és az elementális mágia pár formáját. Ez nem is baj, szerintem frusztráló, hogy pisztolyainkat használva karakterünk szörnyen belassul és sutává válik, ráadásul elég egy harapás valamelyik dekoratív testrészünkbe, és máris megszakad egy-két másodpercre akciózásunk. A pengék már hasznosabb kellékek, véget nem érő brutális

■ **A látványvilággal állóképen nincs baj. De amint megmozdul, összetörik az illúzió**







■ Ayumi tényleg aranyos lány, nem véletlen, hogy vele tervezik eladni a játékot...







kombósorozatokat vihetünk be velük, ha ügyesen használjuk őket, ráadásul a végigjátszás során brutálisabbnál brutálisabb mozdulatokat tanulhatunk meg velük.

Másik állandó, még hasznosabb társunk a kalandozás során az elementálmágia mindenféle formája lesz. Ahogy a szörnyirtás során fokozatosan fejlődünk, úgy a különböző öselemek mágiáinak is egyre brutálisabb formái válnak elérhetővé illetőleg megvásárolhatóvá. Egy másik módja bevethető arzenálunk bővítésének a különböző amulettek, kegytárgyak levadászása a pályákon, érdemes mindenhol alaposan körbenézni és minden tereptárgyat szétkaszabolni, ha ugyanis megvan minden részdarabka, általában valami igen hatásos újabb támadási formával gazdagodunk. Az elsütésekhez szükséges energiát kristályokból tudjuk tölteni, de az ellenfelek leészárlása is hatással van energiaszintünkre.

A varázslatok egyébként változatosak és egész sok van belőlük. Néhány ellenféltípus immunis bizonyos, vagy a legtöbb fajta támadásra – fizikai sebzésre vagy épp tűzmágiára –, így ezeknél mindig rá leszünk kényszerítve, hogy addig nem túlzottan használt képességeinket is bevessük.

Mindezek így leírva egész jól hangozhatnak, a hatalmas gond csak az, hogy túl sok időt kell eltöltenünk minden egyes helyszínen. A tovább vezető út általában valamilyen piros erőtérrel van lezárva, ami nem tűnik el addig, amíg az összes, semmiből előkerülő, hullámokban érkező bestiát le nem gyaktuk. Ha ez végre sikerült, a következő helységben, teremben pont ugyanez vár ránk, csak legfeljebb más ellenféltípusokkal. A főellenfelek megjelenése sem jelent túlzott változatosságot, csak annyi eltérés van náluk a szokásos henteléshez képest, hogy miközben ugyanúgy milliónyi kisebb izé támad ránk, közben egy bizonyos elementálképességgel a nagyobb bestiát is lődöznünk kell. A játék egyébként bő húsz nagy helyszínt tartalmaz, melyek közül majd mindegyiket többször is újra fogjuk látogatni – ezúttal kívánok birkatürelmet mindenkinek a végigjátszáshoz.

Ayumi bájai

Az X-Blades japán kiadása az európaival és amerikaival ellentétben nem mellbedobással küzd a sikerért, hanem erőteljesen Ayumi dekoratív hátsó felére koncentrál (például a dobozképeken). Érdekesség, hogy míg az X360-verzió borítóján főhősnőnk tangában pózol, a PS3 verziónál egy méretesebb bugyit visel...

FROM RUSSIA WITH LOVE

A konzolos verziók is magyar felirattal küzdenek a kegyeinkért, de sajnos ez sem lett hibátlan. Az egy dolog, hogy maga a blőd történet sem kínál igazán mély monológokat vagy párbeszédeket, de néhány mondat megmaradt angolul (rögtön az első főszörny néhány beszólása is). Amúgy a fordítás tisztességes, de az elég fura, hogy egy eldugott menüből mazsolázhatjuk ki a kívánt nyelvet, az meg egyenesen hajmeresztő, hogy a felirat körülbelül akkora betűkkel került kijelzésre, amiket itt most olvasol. Mindez egy méretes tévén van így; kisebb képernyőkkel, HD-nélküli technikán sok sikert kívánok a hunyorításhoz...

Az X-Blades orosz fronton lehet, hogy megállta a helyét, de manapság ennél fényévekkel többet várunk egy kaszabolós játéktól. Ha a végtelen monotonitás helyett inkább egy harmadilyen hosszú programba összesűrítették volna az amúgy egész sokszínű ellenfélfajtát és helyszínt, amit megalkottak, akkor talán még egy-két ponttal magasabb értékeléseket is kaphatott volna, így viszont csak a legtürelmesebb kontroller nyomkodóknak, legvadabb achievement- vagy trófea-vadászoknak ajánlhatjuk egy kikölcsönzés erejéig. ■

■ A varázslatok némelyike hihetetlenül látványos lett!



576 értékelés

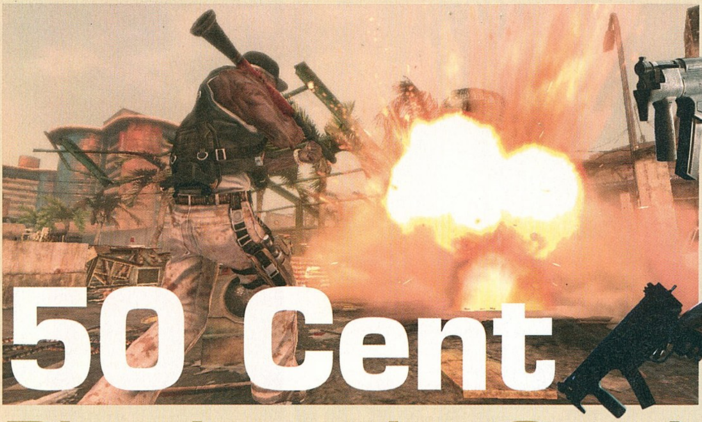
720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Erőtlen és monoton Devil May Cry-klón. Furcsa mód azt kell mondanunk, hogy túl hosszú lett; egy kompaktabb, koncentráltabb csomagban mindez sokkal, de sokkal vonzóbb lett volna.

greg5 **5.0**



50 Cent
Blood on the Sand



ALAPOZÓ Mr. Féldollár a Közel-Keleten tesz rendet. És bár klasszikussá nemesedő programról semmiképpen nem beszélhetünk, kulturáló hatása is elenyésző, be kell vallanunk, sokkal rosszabbra számítottunk.

adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **swordfish**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **2**

Nincs semmi meglepő abban, hogy a licenszek alapján készült játékoktól szinte mindenkit kiver a víz (leszámítva persze azokat, akik rajonganak a forrásanyagért). Túl sok a megkötés; az alapanyaghoz való ragaszkodás olyan kompromisszumokra kényszeríti a fejlesztőket, amik az esetek döntő többségében a játékélmény rovására mennek.

A MÁSODIK FÉLDOLLÁR

A 50 Cent: Blood on the Sand, bár nem mozgókép-adaptáció, hasonló problémáktól szenved. A fejlesztők több interjúban is konzekvensen hangsúlyozták, hogy nem egy mezei akciójátékot, hanem a „mindentvivő 50 Cent-élményt" kívánják visszaadni; azt a miliőt, amiben a „gengszter" (értsd: egy multimilliomos amerikai hip-hop szupersztár) mozog, ahogy viselkedik, ahogy pózol. Noha a főszereplő karakter valóban autentikusabb ismerője a gettó-életnek, mint a hazánkban erről rímelő formációk, ettől függetlenül elkerülhetetlen a pózerség, a sztárkultusz ihlette nagyképűség feltűnése. És itt jön a képbe egy paradox helyzet: bár a játékot csak 17 éven felülieknek kínálják, nehéz a nagykorúság elérése után komolyan venni mindazt, amivel szembesülhetünk.

A zenék, a videók, a hangok mind-mind méltóak az MTV által befuttatott sztárhoz. És sajnos a sztori is...

50 és bandája, a G-Unit egy fiktív közel-keleti városban koncerteznek, majd miután meggyőződnek a szervező fizetésképtelenségéről, egy shotgunnal próbálják jobb belátásra bírni. Ennek hatására azonnal előkerül egy gyémántokkal kirakott koponya, amit hőseink konvertibilis valutaként értékelnek, ám ezzel nemcsak ők vannak így: nemsokára feltűnő támadóik pontosan tudnak a koponyáról, így némi tűzharc után azonnal le is csapnak arra. Innen indul a történet – itt lépünk be a játékba.

És itt szembesülünk azzal, hogy a Blood on the Sand nem „50 Cent: A Videojáték"; sokkal inkább „50 Cent, Sikeres Videojátékokba Csomagolva".

GEARS OF 50 WARS

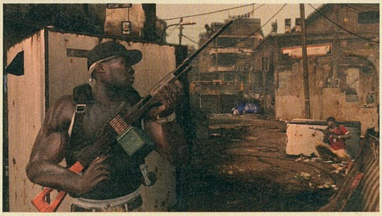
Kapunk egy külső nézetből játszódó, kőkemény, húzós, lövöldözős akciójátékot, melyben Fiftyvel és egy választható társával vehetünk részt. Visszaköszönnek a blockbuster sikercímek legfelkapottabb elemei, legyen szó a Gears of War fedezékrendszer-használatáról, vagy a más játékokban is látott gépfegyveres autóvezetésről.

Tény: bár a játék remekül játszható, nem érezni, hogy az innen-onnan összelopkodott elemekre valóban szükség lenne. A járművezetés színesíti az akciót, némi változatosságot csempészve az agyatlan – de mégis élvezhető – lövöldözésbe, ám a fedezékrendszer alkalmazása inkább csak a trendek meglovaglása miatt kerülhetett be. Néha valóban hasznos tud lenni, amikor intenzív kereszttűzben lapulva tárazhatsz újra, de a játék első felében szinte egyáltalán nincs rá szükség – noha Fiftynek legalább egy Kalasnyikov-tárra való lőszert kell bekapnia ahhoz, hogy elhalálozzon, az ellenfelek jóval gyengébbek: az alapfegy-





■ Cent úr alighanem érdekelt egy építkezési vállalkozásban, akkora hévvel rombolja a környezetet



■ Természetesen nem vagyunk egyedül, a sleppünk egy tagja mindig a közelben kószál

verként szolgáló pisztolyból három-négy testre, vagy egy fejre leadott lövéstől beadják a kulcsot. Ezek után a kushadásnak nem sok értelme van, ha kényelmesen kocogva is le lehet puffantani a támadókat. Fedezékbe húzódva amúgy is gyorsan visszatöltődik az elvesztegetett életerő (akár nulláról maximumra), sőt, a választott társunk is sebezhetetlen – ez egyrészt jót tesz a játszhatóságnak, hiszen nem kell bosszankodnunk a rajtunk kívülálló okok miatt bekövetkező újrakezdések miatt, másrészt viszont olyan vicces/szánalmas jeleneteket eredményez, mint az, amikor a csapattárs a heroizmus maximumaként egy szál pisztollyal soroz tankot a nyílt terepen...

Már rögtön a játék kezdetén kapunk egy telefonszámot az egyik szereplőtől – erre azért lesz szükség, mert időnként nyilvános telefonokba botolhatunk, és a csörgésre reagálva tudunk magunknak új fegyvereket vételezni. Az ezekhez szükséges összeget az ellenfelek ledurrantása, valamint a szétverhető tereptárgyakból kirugdosható pénz begyűjtésével szerezhetjük meg.



■ Ekkora kijelző-áradatot rég nem láttunk – néha szinte a teljes játékteret kitakarják a pontot, időt, életerőt, célt és ezernyi más dolgot mutató ikonok....

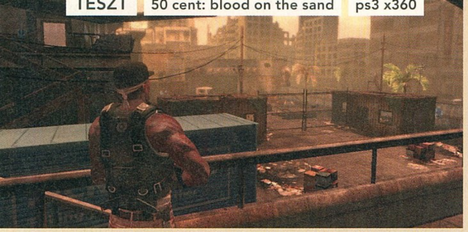


LOPOTT ÁRU

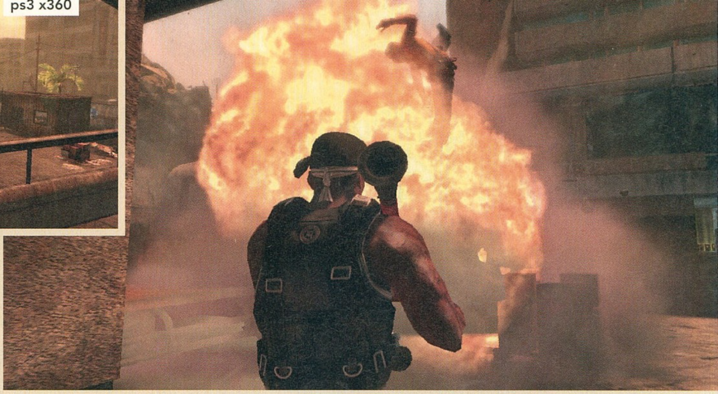
Az időlassítás effektjét már annyi játékban láthattuk viszont, hogy inkább általános jellemzőként, mintsem plágiumként lehetne hivatkozni rá – ugyanakkor mindegy, minek nevezzük, ha egyszer a megléte jóformán indokolatlan, a játék könnyedén végigjátszható nélküle. A Blood on the Sand dinamikus játékmenete nem kívánja meg azt a fajta kiszámítottságot és precíziót, ami miatt szükségszerű lenne az alkalmazása, nincs olyan húzós akciójelenet, amit a fedezékrendszer kihasználásával ne lehetne gond nélkül megoldani. Itt lép be a képbe, hogy a fegyvervásárlás lehetősége is inkább a változatosságot szolgálja, a tartalmasság illúzióját hajszolva – a játék (kis túlzással) kellő odafigyeléssel jóformán egy pisztollyal is végigjátszható, ha viszont nehéztüzérségre van szükség, akkor az ahhoz szükséges fegyvereket megtaláljuk a helyszínen is.

Az ellenfelekhez közel érve aktiválódó közelharc a szintén nem újdonságszámba menő QTE-rendszer szerint zajlik, de az ökölharcok látványosak, jól koreografáltak. A közelharci támadásokból többfélét is vásárolhatunk, ahogy a rapper mocskos szájú beszólásainak behozásával a verbális repertoárt is erősíthetjük, a testi kontaktus minőségének javítása mellett.

A játékot az Unreal 3 engine hajtja meg, ám a grafika minősége ennek ellenére elmarad a top kategóriás lövöldözős játékokban látottaktól; a terep ábrázolása korrekt, de a textúrák nem elég kidolgozottak, és kissé jellegtelenül is fest az egész. Az animációk minősége is hagy némi kívánnivalót maga után, valamint láthattunk már szebb robbanás-effekteket is. Ez összességében egy közepest ér; a pályatervezés színvonala viszont kritikán aluli. A fantáziátlan kialakítás leginkább az „egyirányú" útvonalnak köszönhető – az elágazások felderítésére a fejlesztők begyűjthető poszterekkel és kilőhető céltáblákkal próbálnak ösztönözni. Az amúgy is túlzsúfolt HUD-on kívül további



A kép megtévesztően csendes, a következő pillanatban beindul a haddelhadd



világító, színes ikonok tűnnek fel, hogy véletlenül se legyen kétséges, merre van a továbbhaladás útja, és mi a teendő.

NÉPNEVELÉS

Az eddig leírtak ellenére a Blood on the Sand nem rossz játék – nem rossz, hanem rajongóknak készült, és ennek a jelenségnek a mellékhatásait kénytelen elszenvedni minden átlagjátékos, akinek nem Fifty körül forognak a gondolatai. Ahogy már megjegyeztem: a legtöbb gondot pont az „alapanyag" biztosítja, amiből ki kéne hozni a maximumot.

Mire gondolok? Egy gangsta rappernek sosem a szerénység, az emberségesség az erős oldala, de a plafonszaggatóan műmájer snittek és a b*zmegeléssel dúsított párbeszédek pont a hitelességet kérdőjelezik meg. Egy kissrác elhiheti, hogy Darth Vader es Chewbacca létező személyek, egy felelős gondolkodású felnőtt azonban tudja, hogy maximum a mondern népmesék közé sorolhatók be. Ugyanez a helyzet Fiftyvel is; annak tudatában, hogy aktív szemlélő és tanácsadó volt a játék fejlesztése során, minimum bicskanyitogató azokat az átvezetőket látni, amikor a sztriptízbárban a helyi főhoncho áradozva dadog arról, hogy ő a legnagyobb rajongója... hm. A tisztelet (vagy ahogy Kaliforniában mondják: respect) jön magától, mások szájába adni kissé szánalomkeltő. Pont mint egy harmincas Star Wars-hívő.

És mégis: egy rajongó pont azt kapja tőle, amire számított. Ő ezt a tyűdekeményvagyok kiállást várja a főszereplőtől, ezt szokta meg a lemezeken, ezt ismeri az élettörténetéből – neki nem hitelességre van szüksége, hanem a valóságként rögzült fikcióra. Fegyverropogásra, lüktető hip-hop zenére (erre rögtön visszatérünk), a nők rendszeres leribancozására, egy „golyóálló" idolra. A többi nem számít.

Ha már a zene szóba került: itt is kiviláglik, hogy mekkora rajongói kiszolgálás az egész játék. Természetesen adja magát, hogy végig a főhős életműve pörögjön, mert hát – merül fel a költői kérdés – mi lenne autentikusabb aláfestés, mint ez? A prózai válasz: valami teljesen más. Nehéz összeegyeztetni a hangfalszaggató gépfegyverdübörgést, az intenzív, dinamizmusban gazdag akciót és a lassú, szaggatott ritmusú, MTV-kompatibilis rapzenét. A számok kiválasztása ráadásul nem is az adott jelenethez igazodik; állandóan lüktet a hip-hop, függetlenül attól, hogy egy épület belsejében kolbászolunk, vagy egy tankra készülünk plasztik robbanószert ragasztani. Csakis a főszereplő köré csavart történet indokolja a dalok szerepeltetését, semmi más. Erről beszéltem az előbb is: a licensz sok korlátot teremt, amiket megkerülve sokan éreznék úgy, hogy az átirat lényege tűnik el a transzfúzió során.

A történet valami félelmetesen banális, nehéz lenne elhinni, hogy józanul sikerült ezt valakinek kitalálnia



Gears of Cent, avagy 50 Locust Adventures is lehetett volna a játék címe

De a rajongók? Egyszerűen imádni fogják; a megcélzott vásárlóréteg pont Fifty bálványozóiból áll, ők pedig nyilván elképzelni sem tudnának más zenei körítést – különösen, ha figyelembe vesszük, hogy szerepel a korongon 18 olyan dal is, amelyek sehol máshol nem jelentek meg – ez olyan exkluzív tartalmat csap a játékhoz, ami eleve sokak számára eldöntötté teszi a vásárlás kérdését.

Nem, mégsem – ez a tény már a születés pillanatában eldöntött volt. A Blood on the Sand a rajongók játéka; talán sosem volt még olyan produktum, ami ennyire egy konkrét célcsoport szájízéhez kívánt volna igazodni. Ők az átlagjátékos számára hibaként elkönyvelt jellegzetességekben sajátos kellemet fedezhetnek fel – mert, bár ez tényleg a „felülmúlhatatlan 50 Cent-élmény", a témából futotta volna egy kellemesen kommersz, klassz akciójátékra is. ■

Ezt a játékot elnézve örülünk neki, hogy Bonóból és nem 50 Centből lett ENSZ-nagykövet



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Tizennyolcat épphogy betöltött wannabe feketéknek és 50 Cent rajongóinak ez maga a gyémántokkal kirakott koponya. Mindenki másnak csak a kiskakas gyémánt félkrajcárja.

tyler **6.0**

A legjobb PS2 és PSP játékok most csak 2999 Ft-ért!

csak az 576 KByte üzletekben!

A legkedveltebb PSP játékokat akciós áron vásárolhatod meg, kizárólag az 576 KByte üzletekben:



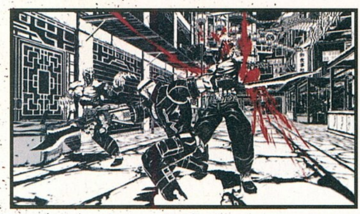
- FIFA 06 Platinum
- NBA Live 07
- SSX on Tour Platinum
- The Sims 2
- The Sims 2 Platinum
- Tiger Woods PGA Tour 07
- UEFA EURO 2008
- UEFA Champions League 07



Az EA legjobb PS2 játékai közül választhatsz:

- BOOGIE
- FIFA 07 Platinum
- NBA Live 07
- NHL 07
- UEFA Euro 2008
- UEFA Champions League 07
- Burnout 3: Takedown
- Def Jam: Fight for NY
- FIFA Street
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Harry Potter and the Philosopher's Stone
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Lord of the Rings: Return of the King
- Lord of the Rings: The Third Age
- Lord of the Rings: The Two Towers
- Medal of Honor: Frontline
- Medal of Honor: Rising Sun
- Need for Speed Underground
- SSX3
- The Sims
- The Sims Bustin' Out

További részletekért látogass el weboldalunkra (www.576.hu), vagy bármelyik 576 KByte üzletbe!





adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **platinum**
platform **wii**
megjelenés **febr. 25.**
multiplayer **2**



MADWORLD™

ALAPOZÓ Méghogy a Wii gyerekkonzol, csak színes-tünci játékokkal. Hát nem! A Mad World bebizonyítja, hogy a platform mellékes, és ha a fejlesztő úgy akarja, akkor Wii-n jelenik meg az év legvidámabban brutális játéka.



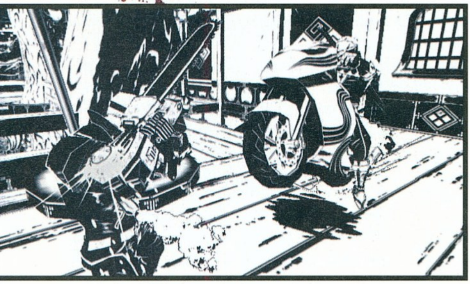
Run honey, run – énekelte volt a triphop stílust populárissá tévő de Skye távozásával saját sikerét szabotáló Morcheeba együttes. Arnold Schwarzenegger pedig futott, mint a meszes, mert nem tehetett mást: az 1987-es keltezésű, a nyolcvanas évek abszolút értéktelen és agyatlan akciófilmjeinek többségével szembemenő „A menekülő ember" hőse nem a győzelem, hanem a túlélés felé sietett. A 2019-es valóságshow az ókori gladiátorokat helyezte a modern korba, egy olyan kietlen és kegyetlen világba, ahol az emberi élet csupán eszköz és kellék minden idők egyik legbrutálisabb játékához, az olajozottan működő erőszakorgiához. Huszonkét év leforgása alatt a Running Man mit sem vesztett fényéből – olyannyira, hogy ma már egy nem hivatalos játékadaptációval is rendelkezik. Mert bár papíron a MadWorldnek semmi köze sincs Stepheng King regényéhez vagy Michael Glaser filmjéhez, de a kettő közötti mágikus kapcsolatot letagadni sem lehet. Ben Richards anno megúszta (a filmben), de vajon Jack is eljut a ranglista csúcsára?

MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE

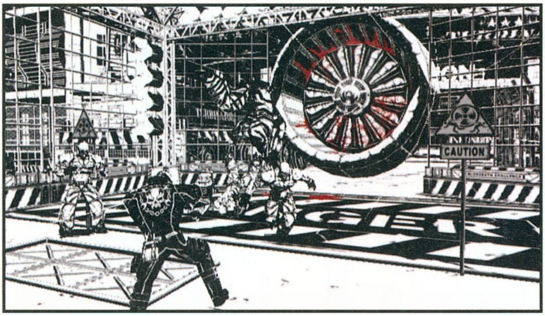
Különleges, a rendes keretek közé csak hellyel-közzel szorítható játékok készítésében a Platinumnak nagy tapasztalata van: ugyan papíron csak 2006 augusztusa óta léteznek, de a korábbi Clover-alkalmazottakból összeállt szupercsapat tapasztalata régre nyúlik vissza. Főleg klasszikusok terén, a Zelda játékmenetét a japán mitológiával és minden idők egyik legegyedibb stílusával házasító Okami, a beat'em upokat a képregényes körítéssel újra feltaláló Viewtiful Joe vagy az elborult témájával a Streets of Rage szellemét feltámasztó God Hand több, mint kiváló ajánlólevél. Utóbbi különösen, a Clover zárómunkája, a generációváltás hajnalán publikált Mikami-Inaba agymenés tulajdonképpen a Mad World elődjének tekinthető.

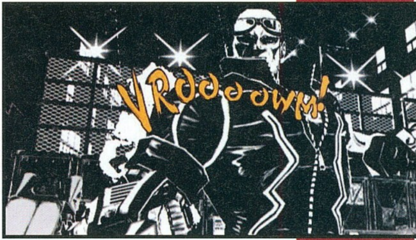
Mad World-elődnek lenni pedig jó, mert a Mad World ékes példája annak, hogy a Wii-re történő fejlesztésben is van jövő, és hogy kellő odafigyeléssel, elszántsággal és pozitív hozzáállással igenis lehet látványos, élvezetes és minőségi játékot készíteni. A Mad World pedig pontosan ilyen: a meghatározatlan, nem túl távoli jövőben Varrigan városa ostrom alá kerül, a New York felépítésére kísértetiesen emlékeztető, több (fél)szigeten elterülő megapolisz egy részével misztikus okokból elveszik minden kapcsolat. A földnyalábra vezető hidakat valaki lerombolja, a kommunikációs eszközöket leblokkolja – a magukat csak Szervezőknek nevező csoport nem egyszerű terroristacselekmény szikráját robbantja ki: a Death Watch játék Varriganba érkezett. A modernkori gladiátorok a kihalt utcákon csapnak össze bármiféle szabály nélkül, csupán azért, hogy a gazdag ügyfelek által támogatott versenyzők egyike a csúcsra jusson, 100 millió dollárral gazdagítva











Jack azonnal jegyet váltott minden idők legvagányabb karakterei közé



gazdája számláját. Csakhogy a mostani alkalom különleges: egy titokzatos, senki által nem ismert kihívó száll be a viadalba. Hit the road, Jack!

VÉR, VERÍTÉK

A Mad World egy Wii-exkluzív vegytiszta akciójáték amely különös kegyetlenséggel ábrázol gyilkosságot, csonkolást, vulgáris beszédet és szándékosan túljátszott mennyiségű vért. A célcsoportja tehát nem a Wii-átlag, hanem a hardcore közönség,

Ugyan nyúlfarknyi hosszúságú, de az a néhány óra legalább féktelen élvezetben, térdig vérben telik!

az, amely elsősorban PS3-on vagy X360-on költi el a verejtékkel megszerzett pénzét. Jellegéből adódóan a Mad Worldben ütni, rúgni és alkalmanként hajítani kell, általában másokat, lehetőleg úgy, hogy a delikvens ne élje túl. A probléma adott: ezt ábrázolni és megvalósítani úgy, hogy hosszútávon is friss, változatos és szórakoztató legyen.

Az első lépés? Egyedi tálalás. Grafikáról megemlékezni a hagyományos felosztás szerint a záró sorok előtt illendő, a Mad World esetében a szabályok viszont nem érvényesek – elég csak ránézni a képekre és egyértelmű, hogy az első, ami szembetűnik az nem az ordas nagy főhős vagy a fegyverkínálat, hanem az, ahogy mindez egyetlen egésszé áll össze. A Mad World e szempontból nézve, írjuk le, tökéletes. Nem éppenhogy élvezhető, nem kiváló: hiba nélküli, messzemenőkig makulátlan és a végtelenségig kidolgozott építőkockák összessége. A Mad World gyönyörű a maga abszurd és pszichopata bájával. Láttad vagy olvastad a Sin Cityt? Akkor körülbelül tudod, hogy mire számíts – a Frank Miller által ihletett stílus a fekete és a fehér színek éles kontrasztjára épül, színnel találkozni ezen felül tulajdonképpen csak kettővel fogsz: a vörössel sokat, hisz a Mad Worldben B-kategóriás szamurájfilmeket megszégyenítő mennyiségű vér folyik, spriccel vagy árad. A sárga a képregényes gyökereket szimbolizálja, szinte csak feliratok formájában futsz bele: a motor Vroom-vroom hangja vagy a pengék találkozásakor vizuálisan is ábrázolt hanghatás sajátságos adalék. A Wii-t szokás gyenge és lóerőben súlyos hiánnyal küzdő gépnek aposztrofálni, a Platinum erre viszont sokszorosan rácáfol – a Mad World túlzás nélkül bármelyik újgenerációs masinán az élvonalba tartozhatna, a folyamatos képfrissítéssel megtámogatott fekete-fehér abszurditás gyakorlatilag mindent kihoz a Wii-ből, amit csak lehet.

SZELLEM A PALACKBAN

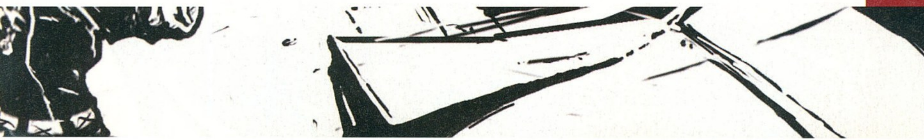
Járt útra ismét rátévedni hasznos, mert a már ismert terepen jóval több lehetőség van a kísérletezésre – a Platinum kis túlzással a God Hand 2.0-s verziójaként merészkedik vissza a beat'em upok területére, egy egész zsáknyi újdonsággal. A Mad World maga a megtestesült mészárlás, a Kill Bill elmebetegen bájos vérzivatarainak örököse: Jack egy másodpercig sem viccel. Nem is tud mivel, az öklével bevitt Bud Spencer-i ütések és horgok ugyan nem éppen a leghasznosabb eszközök, de a karjára szerelt és véges mennyiségű, de automatikusan újratöltődő benzinmennyiséget felhabzsoló láncfűrész már annál inkább. A Mad World a lehető legtradicionálisabb videojáték, amely a klasszikus pontozáshoz visszatérve teszi keretbe a céltalan öldöklést – a város területein előrehaladva a feladat gyakorlatilag mindig ugyanaz: adott pontszámot elérve megmérkőzni a helyi bajnokkal és továbbmenni a következő arénába.

A limit elérésének mikéntje viszont már teljes egészében a játékos feladata, azaz a te dolgod. A Mad World ugyan kisebb összegekkel díjazza a klasszikus „kettészelem, ahol érem" megoldást, de inkább a kombózásra és az akciók összefűzésére ösztönöz. Példa? A közeli utcatábla felkapása és a delikvens homlokán való átszúrása – a Mad World a tereptárgyakat bevethető, hasznos és létfontosságú fegyverekként kezeli. Fegyver lehet nem csak az előbb említett útjelző, de a közeli kuka, hordó, abroncs vagy forró bádoglábas is. Az, hogy mikor és mit használsz teljes egészében a te döntésed, a sima kaszabolással kisajtolható párezer pont csalóka, a kínzások többszöri használata ennél jóval kifizetődőbb: érdemes egy gumikerékkel mozgásképtelenné tenni az áldozatot, aztán átszúrni a fején

Gonoszok

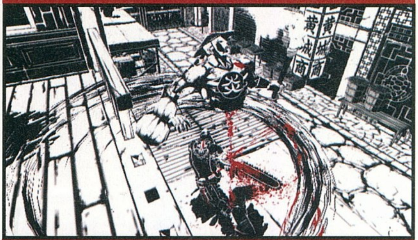
A Mad World túlzás nélkül a legjobb főellenségekkel rendelkezik, amit Wii-n eddig csak látni lehetett, kreativitásban és stílusban szinte csak a No More Heroes kelhet vele versenyre. Van itt minden a képregényes szuperhősöktől kezdve a pengékkel tűzdelt teknőspáncélba bújtatott pszichopatákon át egészen vérre éhes farkasemberekig! Ráadásul a kivégzésük is egyedi, Jack mindegyiket úgy intézi el, ahogy ők tették volna vele!











Sajnos a képek nem hozzák át azt a fantasztikus látványvilágot, amivel a Mad World büszkélkedhet. A gyönyörűen mozgó ellenfelek, a szinte pulzáló pálya, a fröcsögő vér... posztmodern mestermunka!



két-három stoptáblát, majd behajítani a falon elhelyezett tüskék, prések és egyéb masszírozó eszközök dzsungelébe. Merthogy Jack a terep speciális részeit is aktívan használhatja, az éppen aktuális szakasz minden egyes négyzetcentiméterét vérrel borítva be. A Mad World az erőszak ábrázolása terén egyáltalán nem viccel, ha kaszabolásról van szó, akkor Jack tényleg végtagokat vág, szakít és elhajít. A Manhunt ehhez képest negédes babazsúr; a Platinum a kilencvenes évek kreatív szabadságából merítve alkotta meg minden idők legbrutálisabb videojátékát.

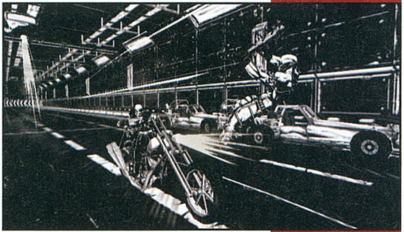
Ami nem csak brutális, de a maga elborult módján még kreatív is – a Mad World klasszikus diagram mentén halad, az első órában tejes repertoárját bemutatva. Vagyis rövid időn belül unalmassá válna – válna, ha nem dobna be minden egyes területen egy-egy újabb minijátékot. Varrigan Cityben ez gyakorlatilag bármi lehet, egy tízméteres darts táblától kezdve egy, a testeket két másodperc alatt folyékony állapotba préselő hatalmas acéltömbön át gyakorlatilag bármi. Minijátékokban részt venni kötelező, nem csak azért, mert piszkosul szórakoztatóak, de azért is, mert tetemes pontmennyiség sajtolható ki belőlük. Ráadásul később, a fő sztorivonalon túl is előhozhatók a multiplayer módban. Amelyre amúgy semmi szükség nem volt, főleg ilyen formában nem: a már látott minijátékokat egy menüpont alá terelő és maximum két főt támogató opció osztott képernyőn vezényli le a dolgot, de a kontextusból kiragadva egyszerűen nem működőképes az elképzelés, ráadásul még a technikai háttér sem biztosított.

MÁSVÉLEMÉNY

KENNY IS SZELETEL

Minden pálya tartogat meglepetést, soha nem laposodott a játékmenet, mindig kínált újabbnál és újabb, ötletesebbnél is ötletesebb kivégzési módokat... no és beteg kivégzéseket. Roxas komával csak csóváltuk a fejünket, hogy ennyi ötletet honnan a csudából vettek! Komolyan mondom, annyira aprólékos, olyannyira odafigyeltek mindenre, hogy ilyet soha nem láttunk még. És akkor a beteg, fekete humoráról ne is beszéljünk; a két kommentátor valami behalás. Végig osztják az észt, de olyan szinten, hogy végig sikoltasz a nevetéstől. És a zene... végig megy a rap, rólunk, a helyzetről, a történetről... ISTENI! Egy bibi volt csak: három, három és fél óra, és vége is!

Az első egy órát tekintve a Mad World gondolkodás nélkül kiérdemelné a maximális pontszámot: a delikvensek szétcincálása, a fekete-fehér ábrázolás, a sötétebb hangvételű mangák világára kísértetiesen emlékeztető tálalás mind-mind egy élménybomba. Ám ez nem tart ki a végtelenségig, a Mad World gyakorlatilag az utolsó előtti pályáig nem fejlődik a játékmenet terén, túlságosan korlátozottak és sablonosak a lehetőségek ahhoz, hogy hosszútávon ugyanúgy élvezzük a dolgot. Nem is tesszük, az első nekifutás a legjobb esetben is maximum öt órán át tart – Jack eközben több ezer ellenfelet mészárol le, megküzd minden idők leghangulatosabb főellenfeleivel és a gyatra, a pályák teljes újrakezdését is magával vonó mentési rendszerrel még az idegeket is borzolja, nem beszélve a bossfightok alatti mozgásérzékelés teljes zsákutcájáról. Az élmény leginkább egyszeri, a motoros részekkel feldobott akció a végigjátszás után megnyíló extra fegyverek ellenére nem késztet újbóli nekifutásra. Egyszeri, nagyon rövid mégis kielégítő: stílusában toronymagasan a legjobb próbálkozás a God Hand óta, a Wii palettáját szemlélve magasan a No More Heroes által képviselt „játék a hardcorenak" kategória éllovasa. Hibákkal tűzdelt keringő a pszichopata mészárosok parkettjén, langyosan gőzölgő vértócsában tapicskolva. Mert néha mindenkinek kell egy kis melegség. ■



Nyeregben

Jack nem csak a kaszaboláshoz, de a motorokhoz is ért, az egyes szigetek között kétkerekűre pattanva utazgat, egyszerű irányítással róva az utakat söt, menet közben még vagy két tucatnyi ellenfelet is a láncfűrésze pengéire taszít. Ráadásul még egy akciódús főellenfelet is bucira ver vezetés közben, stílusosan búcsúztatva el a földi jótól és a játékban való részvételtől a szintén motoros opponenst...

576 értékelés

480i, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A MadWorld minden idők egyik leglátványosabb beat'em upja, amely egy már halottnak hitt stílust ránt elő a sírból – kár, hogy ezt nem tudja megfelelő változatossággal és hosszúsággal előadni!

W **8.0**







DAMNATION

ALAPOZÓ Külső nézetes lövöldözés egy hangulatos steampunk világban. Nagy kár, hogy a játékmenet abszolút nem tud felnőni ehhez az ígéretes kezdethez…

A Damnation fejlesztése Unreal Tournament 2004-modként indult, és miután alapötletével számos modkészítő versenyt megnyert, a Codemasters felkarolta a projektet. Az elképzelés és a világ alapvetően tényleg ötletes: az eredetileg 1861-65 közt lezajlott amerikai polgárháború a sztori szerint pöttyet elhúzódott, a rabszolgatartók és a felszabadítók, illetve utódaik még a századforduló beköszöntével is serényen irtják egymást. A technikai környezet időközben erősen megváltozott, borzalmas ágyúkat, járműveket fejlesztettek ki időközben, az elektromosság helyett pedig a gőz lett az uralkodó energiaforrás. Igen, a Damnation egyfajta steampunk környezetben zajlódik. A háborúból végül Lincoln helyett a gonoszok vezére, egy fasisztoid, kegyetlen diktátor kerekedik ki győztesen, a lázadók maroknyi csapata azonban nem adja fel a reményt. És itt jövünk mit a képbe, a szakadár hadsereg eltökélt tagjaként kell győzelemre vezetnünk a demokrácia szószólóit ebben a furcsa világban.

A Damnation története anno modként indult – és jobban jártunk volna, ha meg is marad annak…

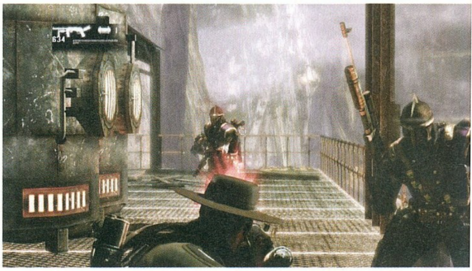
DAMN, I'M BAD

A játék külső nézőpontból követi az eseményeket, de sajnos semmiféle, ma már elvárt fedezékrendszert nem kapunk, így hát behatárolt mozgáskultúránkkal, guggolgatva és ide-oda oldalazva kell menedékre lelnünk. Amire pedig komoly szükség lesz, mivel – ugyan egész gyorsan visszatöltődik életerőnk – elég pár sorozat, esetleg egy-két sörétes a hátsónkba, hogy padlót fogjunk. Így hát elég béna módon különböző tereptárgyak mögé kell besasszéznunk, és onnan ki-kipuffogtatnunk, miközben imádkozunk, hogy nehogy valahogy a hátunkba kerüljön egy, a semmiből előtűnő ellenfél. Legfőképpen elég sematikus fegyverarzenálunkra – sörétes puska, pisztoly, sorozatlövő – fogunk támaszkodni, társaink jórészt már a küzdelmek első tizedében másvilágra küldik magunkat, így csak inkább nyűg a vállunkon folyton újraélesztésükkel bajlódnunk.

A sivár harcot színesítendő, főhősünk képes oszlopokat megmászni, falról falra ugrani és még egy-két szerényebb akrobatikus mutatványra, de azért ne várjunk egy Mirror's Edge-et, mindez nem sokat tesz hozzá a játékmenethez – a „vertikális shooter" inkább marketingkitétel, mintsem tényleges stílusleírás. A harcrendszer amúgy nem olyan rossz, és ideig-óráig még élvezetes is lehet. A játékmenetbe némi csavart hoz, hogy alkalmanként ugyancsak furcsa járművekre is felpattanhatunk, vagy kezelésbe vehetünk egy-egy gigantikus rögzített golyószóró alkalmatosságot.

Kooperatív-mód van, de sok pálya nem egészen erre készült, így lesznek gondok például a létramászásokkal… Multiban az oszlopmászás, ide-oda ugrálgatás sokkal hangsúlyosabb, itt jön ki, hogy a program UT-modként indult, mert még ez a legélvezetesebb része.

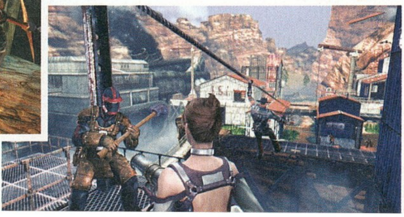
Külsőségeket tekintve a Damnation nem egy látványorgia, de azért az Unreal 3 motorból valami közepes szintet azért sikerült kipréselniük a Blue Omegás srácoknak. A karakterek egész pofásak, a megalkotott világ részletgazdagsága pedig bár nem a legpazarabb, azért van némi hangulata az alternatív 1900-as évek világának. A játékról is elmondható: tud pár dolgot, amiért lehet kedvelni – de semmit, amiért igazán rajonghatnánk. És akkor még ott vannak azok az összetevők, amikért bőven lehet szidni… ■



adatlap

kiadó **codemasters**
fejlesztő **blue omega**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **ápr.11.**
multiplayer **2-12**
magyarítás **felirat (pc)**





■ **Kedves dolog a női kísérőt egy laza csusszanással a lekvárban hagyni…**

576 értékelés

720p, dd 5.1

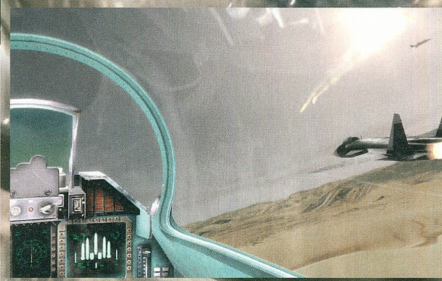
	1–5
grafika	3
játszhatóság	4
szavatosság	2
zene/hang	3

VÉLEMÉNY
A Damnation egy lelkes amatőr próbálkozás, amivel pár óráig a türelmesebbek elszórakozhatnak, de mélyreható élményt senki ne várjon tőle.

greg5 **5.5**



ALAPOZÓ Ha ismered az Ace Combat-sorozatot, ezzel a játékban is képben leszel: légibalett rakétákkal, valamint az ihlető Clancy úrhoz méltóan militarista hangulattal.



adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft romania**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 10.**
multiplayer **2-8**
magyarítás **felirat (PC)**

Dogfight. Lefordíthatatlan angol stílusdefiníció azokra a játékokra, ahol a pergő, dinamikus akció kapja a legnagyobb hangsúlyt, a vasmadár terelgetésének mikéntje pedig részhalmazt képez a Flight Simulator és az Afterburner között. (Ha Wing Overt, Heatseekert és Ace Combatot emlegetek, úgyis beugrik, miről van szó.) Noha a kifejezés eredete az első világháborúig vezethető vissza, a Tom Clancy's HAWX disztópikus (közel)jövőképpel kecsegtet. 2012-ben a PMC-k („Private Military Company" – a Metal Gear 4-ből vagy a pár évvel ezelőtti iraki tudósításokból ismerős magánhadseregek) uralják a hadszínteret: kiszuperált és hipermodern gépeket egyaránt felvásárolnak, hogy lecsapjanak azokra a területekre, amiért a megbízóik a legtöbbet fizetik. Elveket és országhatárokat nem tisztelnek.

CLANCY. TOM CLANCY...

A jól csengő Tom Clancy névben, illetve az általa megalkotott világban rejlő lehetőségeket a Ubisoft bukaresti stúdiójánál nem hagyták parlagon heverni: a HAWX története pont a Ghost Recon Advanced Warfighter 2 és az EndWar közt foglal helyet. David Crenshaw, az USA egykori vadászpilótája csatlakozik a legjelentősebb PMC-hez, az Artemishez, ám miután egy konfliktus során azok támadást indítanak az Egyesült Államok ellen, patriotizmusa hazahívja, hogy az országhatárokat védve préseljen konzervdobozt az Artemis hadigépezetéből.

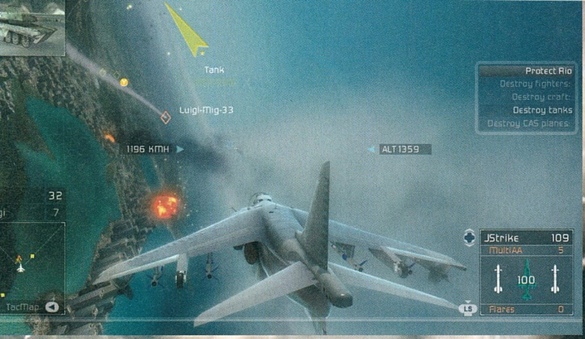
Miért is fontos ez? Miért kéne szignifikáns szerepet kapnia a sztorinak egy kondenzcsíkban és levegő-levegő rakétákban oly gazdag akciójátékban? Nem feltétlenül kell – a Top Gunt is nyugodtan át lehet pörgetni, amikor a halfejű Kelly McGillist mutatják. A HAWX-ra is tekinthetnénk egyszerű repülőgépes lövöldözésként, ha nem a bestseller-halmozó Tom Clancy neve fémjelezné – így viszont elvárható lenne a banalitás mellőzése. Valamennyire szükséges, persze, de a fenti skicc úgy tűnik, nem elegendő indoklás ahhoz, hogy miért került egy programba a Su-27, a Mirage, az F-20-as és a Eurofighter Typhoon. Mókás, hogy pont a játék történetén lehet fogást találni. És itt jön a képbe, hogy nem, nem mellékes: ez határozza meg az objektívákat, a célpontokat, a helyszíneket, az ezzel összefüggő beszélgetések recsegnek majd a pilóta fejhallgatójában. Az üvöltő, statikus rádióhang szőrborzoló hatása évtizedes múltból felrémlő, amatőr szimulátor-fogyasztó koromból ismerős, itt viszont torzított hangon elrebegett közhelyszótárba megy át.

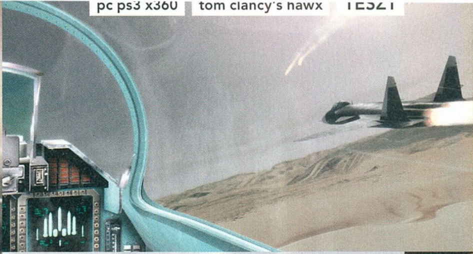
De ezzel majd csak később szembesülünk.

A kezdetben minden remek; demonstrációt kapunk a játék képességeiből. Rio de Janeiro, nappali helyszín, pofás, kellően részletes táj. Aláereszkedem a felhőfoszlányok közül, két kísérőm zord testőrként követi a manővert. Szépen kialakított belvárosi részt pillantok meg: helyén van az úthálózat, stramm módon festenek a modellezett felhőkarcolók. Bár nem igazán érzem, hogy egy több száz mérföldes óránkénti sebességgel száguldó gép dübörögne alattam, nem is számít – a kissé vontatottabb tempó egyértelműen a játszhatóságot szolgálja. Tesztelem is, amikor a gépet megdöntve









■ Belső nézetből sajnos a legtöbb gép meglepetősen irányíthatatlan, de bombázni azért így érdemes



talajszintre süllyedek, és oldalazva húzok el két épület közt – vagány! Felhúzom a Su-27 orrát, majd a Megváltó szobrát megpillantva tesztelem a fedélzeti gépfegyvert – az objektum nem rombolható, statikus. (Margóra: Kyrie Eleison.)

A röpke rádiós traccspartit követően feltűnnek az ellenfelek – jelentős manőverezési képességekre nincs szükség, szokás szerint a célkereszt pirosra váltása, valamint a jellegzetes sípoló hang utánereszthetjük el a szeretetcsomagot. Az újratöltés időt vesz igénybe, de kettőt kapásból érdemes minden légi célpontra elpazarolni. Bár van egy bizonyos limit a cipelhető rakétákból, de a határ esetenként a százötvenet súrolja, így a hibázások esetén sem történik tragédia. Az Intercept már trükkösebb (és lőszertakarékosabb) megoldás; az X lenyomása után egy sárga háromszögekből álló „csövet" vetít ki a gép: ezeken keresztül kell átrepülni, hogy az épületek fedezékéből tüzelő tankok kilövéséhez kiszámítsa az ideális rárepülési ívet. Csináld-magad „rail shooter". Ha tartod az irányt, pályára állva már kilőheted a hadigépezet sunnyogó – vagy nehezen megközelíthető – tagjait is.

A kilőtt rakéták lerázásához használhatjuk az analóg kar megpöccintésével kilőhető, elterelő hőfáklyát, a flare-t, vagy körmönfontabb módszerhez folyamodhatunk; valamelyik ravasz kétszeri gyors megrántásával az irányítási rásegítő kikapcsol – a hatás egy ABS nélküli személyautó kormányzásához hasonlít. Míg a fedélzeti elektronika normális esetben leszabályoz, hogy elkerülje a a túlhúzást, itt szabadon randalírozhatsz a géppel, olyan kunsztokat mutatva be, amelyek óhatatlanul szükségesek a rakéták elkerüléséhez. J-forduló, kitérés, pörgés-forgás, lángcsóvával kísért hiperbola-kanyarok – Bessenyei Péter áhítatosan jegyzetel.

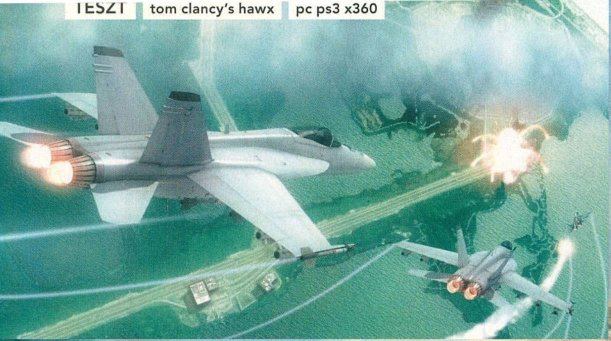
A látszólag hasznos finomságot a HAWX nem adja ingyen: a túl merész manőverek után az utánégő leállhat, a gép idegtépő vijjogás közben zuhanni kezd, te pedig a gyorsítást tövig nyomva imádkozol, hogy még a talaj előtt magához térjen a beste technika. Kis idő múlva újra belobban a sugárhajtómű, és ismét pályára állsz. A másik kerékkötő az, hogy ilyenkor kizárólag egy idegtépő külső nézetből követhetjük az eseményeket. A gépet körülbelül száz méteres távolságból láthatod, ami nem könnyíti meg, hogy magabiztosan meghatározhasd a „fent" és a „lent" fogalmát – néha a használhatatlan kamera miatt csapódsz be egy hegyoldalba, miután a kitérő manővert követően elégedetten nyugtáztad, hogy az Artemis katonái nem tudnak célozni. Ami azt illeti, te sem – ebből a kameraállásból hetven százalék szerencsére és harminc százalék kőkemény rutinra van szükség, hogy egy gyorsan suhanó Miget célkeresztbe állíthass. És néha szükség lesz rá, mivel a ketyegő stopperórához kötött missziók esetében néha hosszú percekig szerencsétlenkedhetsz, ha belső nézetből próbálod meg levadászni a támadókat. Ilyenkor az Assistance kikapcsolása – szerencse fel! –, valamint néhány merész forduló után megváltásként hat a sípolást követő két szisszenés, amikor tudod, hogy a rakéták tévedhetetlen pályára álltak.

GYERÜNK TOVÁBB!

A riói offenzíva visszaverése a kőkemény fikció ellenére is élvezhető; a problémák a második küldetésnél ütik fel a fejüket. Éjszakai pályán lapulunk egy Mirage pilótafülkéjében, a feladat helikopterek kimenekítése a militarizált övezetből –

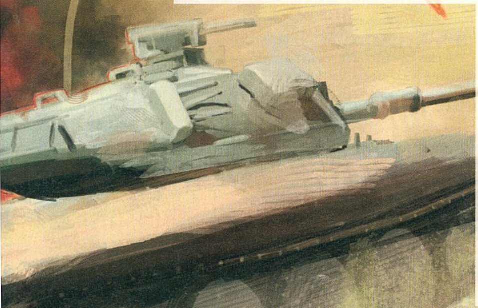
Bár e Tom Clancy nevével fémjelzett játéktól magával ragadó sztorit nem várhatunk, maga az akció általában élvezetes!







■ A háromszögekben való repülésnek mindig meg van a jutalma: lelőtt ellenfél, vagy elkerült rakéta



ellenséges gépekre és SAM-ekre, azaz légelhárító lövegekre egyaránt számíthatunk. A fedezés zökkenőmentes biztosítását a feltűnő vadászok zavarják meg; ilyenkor tapasztaljuk meg, hogy mennyire esetleges az automatikus célpontkijelölés. Minden rációt mellőzve fogja be az akár 21 kilométeres távolságban süvítő vasmadarakat, függetlenül attól, hogy ilyen messziről nem jelentenek semmilyen veszélyt az éppen védett konvojra. A sok elbóklászás magával vonja azt, hogy a technika csodáinak színesfémmé amortizálása során a helikopterek teljes lelki nyugalommal tartják magukat a menekülési útvonalhoz, még akkor is ha ezzel belerepülnek a SAM állások kereszttűzébe, amelyek előszeretettel lyukasztják ki őket. A szükségessége elvitathatatlan; kell bizonyos limiteket szabni a játékosnak, hogy kissé kötöttebbé, összehangoltabbá tegyék a küldetések felépítését – de ezt a helikopterek életerejének kijelzéséhez, és nem üzemanyag-szivárgás miatti időlimithez kötöttem volna. A két megoldás ugyanoda vezet, csak a B terv esetében nem nézhetjük tökéletesen hülyének az éppen szöktetett bajtársakat.

A legnagyobb fájdalmat az Air Force One, az elnöki különgép megvédése közben éreztem; hogy egy magánhadsereg hadat üzen az Egyesült Államoknak, az már önmagában is megmosolyogtató, de az, hogy az Artemis vezetője és az amerikai elnök – stílszerűen – az Air Force One című film „nem tárgyalunk terroristákkal"-dialógusát folytatja le (mindezt úgy, hogy tizenöt-húsz, a különgépet támadó ellenséges vadászpilóta liheg mögötte), minimum megmosolyogtató, de inkább üvöltő kamikaze-pilótát nevel a játékosból. Komolyan, ennyire futja egy Tom Clancy nevével felstemplizett játéktól?! Eltúlzott rosszindulat, mondhatod, de mivel a játékban elsősorban történetvezetésű küldetések kapnak helyet, ezért azoknak a satnya minősége az adott misszióra is rányomja a bélyegét.

Épp ezért azok a missziók a legizgalmasabbak, legötletesebbek, ahol nem a fent részletezett blődségek kapnak teret. Imádnivaló az az éjszakai bevetés, ahol az Intercept-rendszert használva kell berepülni a SAM állások közé, hogy az optimális, kijelölt útvonalon haladva vezessük a kétmilliárd dolláros lopakodó gépet a biztos megsemmisítő csapás pozíciójába. Szintén izgalmas a tengeri csata, ahol hasonló feladattal szembesülünk: óvatos manőverezés közben, kikapcsolt radar mellett kell kilőni a zavaróállomásokat, elkerülve a kereszttűz általi szétforgácsolódást. Pompás érzés, ahogy a talajközelben, radarszint alatt sunnyogunk, hogy kivédjük az EMP lövegek támadásait – az itteni korlátozások (időlimit, optimális útvonal kiszámítása, korlátozott tartózkodás bizonyos zónákban) valóban sikeresen pumpálják az adrenalint és izzasztják a tenyeret. Chicago belvárosának ostroma pedig, ahol tankokat

MÁSVÉLEMÉNY
GRATH LÉGI TÁNCA

Engem cseppet sem zavart, hogy a történet egy vödör kutyagumit sem ér – két Splinter Cellen kívül egyik Tom Clancy-program sem tudott megérinteni e téren. Az akció viszont pörgős és változatos, a kooperatív-mód jól sikerült, és amellett sem tudok elmenni, hogy a játék valami félelmetesen durván néz ki. Főként a táj az, ahol hatalmasat tudtak előrelépni, a repülők az Ace Combat 6-ban talán kidolgozottabbak voltak. Amúgy az AC-k kedvelői ezzel is el fognak szórakozni, csak ne várjanak olyan hangulatra, no meg arra a kicsit sci-fi körítésre; de ebből a stílusból akkora hiány van, hogy aki válogat, az nem játszik.

A multiplayer-mód sem rossz, de a kooperatív légibalett az, ami igazán megdobogtatta dogfight-kedvelő szívünket!







A jó teljesítménnyel, gyors küldetés-teljesítéssel és persze minden lelőtt gép után is tapasztalati pontot kapunk. Ezekkel az amúgy, automatikusan megnyíló gépek mellé szerezhetünk durvább masinákat, felfegyverzési opciókat és más, kevésbé fontos apróságokat.



és ellenséges vadászgépeket kell visszaverni, vagy a gyalogsági színekben pompázó Szellemosztagot, a Ghostokat kell támogatni, kifogástalan munka.

ANGYALOK TÁNCA

Nem nagyon lehet mibe belekötni; a fenti siránkozást nyugodtan vedd semmisnek, ha a B-kategóriás akciófilmekben is mosolyfakasztó történet és a kissé steril, kiszámított játékmenet nem szegik kedvedet. De még így is szívesen játszottam vele. Kissé sok az „amíg nem tanulod be, nincs esélyed" felépítésű misszió, de az optimális megoldás keresése közben sosem éreztem tehernek a folyamatos újrapróbálkozást. Mindig érdekelt, hogy legközelebb mivel szembesülök, adta magát a téma, örömmel próbálgattam a töltésképernyőn látható tippeket éles helyzetben. Nem annyira precíz, mint a klasszikus PC-s szimulátorok, nem annyira pörgős és dinamikus, mint az Afterburner – talán a kettő között próbál meg ellavírozni, nem csekély sikerrel.

Ami javít rajta még, az a multiplayer – és itt sem feltétlenül a nyolcfős légiháború, hanem a kooperatív mód. Itt egy pajtással a kötelékben teljesíthetjük a küldetéseket (érdemes Elite fokozaton kezdeni, hogy ne váljék fácánvadászattá a dolog), és rögtön izgalmasabb is lesz, amikor a fülesből a havert halljuk segítségért jajveszékelni, és nem valamelyik ostobán leprogramozott poligontankot.

Mégis: sokszor volt olyan érzésem, hogy egy szenvtelen, műszaki rajzlapon megtervezett játékkal szórakozom, pedig a fullasztó rakétafüst, az éterben hallható idegtépő ordítás és az észvesztő sebesség nagyot dobott volna a hangulaton. Nem segít túl sokat az átélésben a zene sem; persze, tudom, hogy nem üvölthet mindig Kenny Loggins „Danger Zone"-ja, így viszont a minőség megragadt egy közepes Jerry Bruckheimer-film és a félhetes híradó szignálja között.

A kissé kimért tálalás és az esetenként előforduló banalitások dacára azonban a HAWX igenis élvezhető; ebben talán szerepet játszik az is, hogy az Ace Combat-széria kivételével nincs konkurense. Mégsem lehetne mondani, hogy csupán a vakok közti félszemű király volna – legnagyobb hibája az, hogy mechanizmus szerint próbálja meg mindazt hozni, amit érzésből kellene. Ezt leszámítva szinte semmi. A több, mint félszáz típust felvonultató géppark, a változatos helyszínek és a többnyire barátságos kezelés versenyképes darabbá teszik – hogy a stílus rajongói a porba alázzák vagy az egekbe emelik, az a jövő zenéje. Előbbire a stílus alulreprezentált mivolta, utóbbira a már részletezett, bosszantó apróságok miatt van esély. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

Skála: 1 2 3 4 5

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

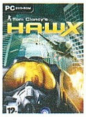
Kellemesen átlagos, kellően változatos, rakétatűzben és banalitásban gazdag anyag – a dogfight-rajongók nyugodtan csapjanak le rá.

tyler **7.0**





SZÁLLJ EL, KISMIRAGE!



Az An-Tec jóvoltából egy PC-s HAWX-csomagot is kisorsolunk, melyben a játék mellett egy póló és egy kis eligazító kötet lesz. A kérdésünkre a választ a nyeremenyjatek@576.hu címre várjuk, HAWXPC témamegjelöléssel (április 6-ig).

Kérdésünk: Mi volt a játék munkacíme?



■ **„Assistance Off" módban szebb a látvány, bonyolultabb az irányítás**





A bevásárlóközpont udvarát a Chop Til You Dropban szinte ellepték a zombipapagájok és -pudlik



Dead Rising
Chop Til You Drop

ALAPOZÓ Willamette városával egyetlen apró, icipici gond van: megszállták a zombik, úgy cirka 53.594 darab. Itt egyszer már túléltünk, Xbox 360-on 2006-ban, most ugyanezt megpróbálhatjuk a kicsit összenyomorgatott Wii-verzióban is.

adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **tose**
platform **wii**
megjelenés **febr. 27.**
multiplayer **nincs**

A feladat egyértelmű: egy alapvetően több kategóriával fejlettebb gépre álmodott programot addig fúrni és faragni, míg az szinte változatlan formában, de legalábbis érthető kompromisszumokkal nem hozza az elvárhatót. A kreativitás és a pénzgyártás között artista módjára lavírozó Capcom ezt tudta, mikor belevágott a Dead Rising átültetésébe – a DR a nyugati piacra betörni kívánó kiadó első nagyobb próbálkozása volt az akkor még szinte egy résztvevős újgenerációs csatatéren, méghozzá nem is akármilyen. A szerzői jogi pert is maga után cipelő, a horrorkirály John Romero munkásságára kísértetiesen emlékeztető zombifieszta maga a nagybetűs HARDCORE játék, amely az egy mentési helyéből és a szorosra font időkorlátból adódó nehézséggel a nem átlagos közösségnek készült. És sikeresen, a Dead Rising villámgyorsan lépte át az egy, majd a másfél milliós példányszámot, a második rész hosszú titkolózások után immár hivatalosan is készül (lásd előző számunkat); a Wii pedig az erős startot maximális tarolásra cserélte. Az előző generációs Resident Evil 4-et és az Okamit továbbfejlesztő átirat után a probléma adott – átültetni a Dead Risinget úgy, hogy az csökevényes formában is működőképes legyen.

Az eredetit annyira meg kellett vágni, hogy Wii-n is működjön, hogy az élményből nem sok maradt

PÁRIZSI RENDELÉSRE

Frank West még mindig bajban van: a Chop Til You Drop a logikusnak tűnő Wii-specifikus mellékszál helyett az átirat műfaját választja. A Dead Rising első része egy amerikai kisvárosban kitört zombiinváziót ábrázolt egyetlen hatalmas bevásárlóközpontra fókuszálva. Nincs ez másként most sem, Frank továbbra is fotóriporterként kerül az események sűrűjébe, továbbra is ugyanazokkal a civilekkel és pszichopatákkal találkozik és még mindig több napja van arra, hogy kibekkelje a túlélést mire megérkezik a felmentő sereg.

Ám ennek mikéntje már más, a Dead Rising annak idején komoly teherként és sokakat eltántorító korlátként kezelte az idő kérdését – a bajbajutottak megmentése és az események menete mindig a felhasznált időtől függött, így nem csak szándékosan, de véletlenül is kihagyható volt több kritikus esemény, drasztikusan befolyásolva ezzel a végkimenetelt. A Chop Til You Drop ezen nagyon alaposat csavar, teljesen lineáris, küldetésekre épülő rendszerre cserélve le az amúgy teljesen szabad mozgásteret nyújtó eredeti formulát. Az időkeret ugyan itt is megvan, de az csak a kritikus fontosságú küldetések után halad előre – Frank gyakorlatilag kötöttségek nélkül indulhat a civilek megmentésére az áruház területén. Ami egyrészt jó, mert így a Dead Rising története kerek egésszé állhat össze, ráadásul a karakterfejlődés erőlte-



Sok felvehető eszközt kivettek a játékból, de pár mókás darab azért még van



Sajnos a hullák azonnal eltűnnek, ami eléggé odavág a hangulatnak





Frank természetesen most is a csajok álma; stílusos, szellemes és szexi



tésének és a halál permanens mivoltának hiánya miatt nincs meg a többszöri újrakezdés kényszere.

Ez persze nem jelenti azt, hogy az RPG rész elsikkadt volna vagy a túlélés, mint olyan ne játszana szerepet. Frank továbbra sem szuperhős, pár nagyobb harapástól, ütéstől vagy sörététől még mindig könnyedén padlót fog, ám míg ez a Dead Rising esetében vagy egy korábbi állás visszatöltését vagy a komplett újrakezdést vonta maga után, addig itt rögtön egy checkpointtól vagy a misszió elejétől folytatható a barangolás. A barangolás, ami viszont erősen korlátozott: az áruház papíron ugyanakkora, mint volt, de a Wii korlátai miatt értelemszerűen kompromisszumokkal kerül újból ábrázolásra. A leglátványosabb változás természetesen a zombik mennyiségét érinti, a Chop Til You Dropban nincs meg az a sokszor ténylegesen többszáz főt számláló tömeg – az élőholtak kisebb csoportokban lustán álldogálnak a folyosókon, az elhalálozott tetemek azonnal eltűnnek, a távolban és a játékos mögött viszont folyamatosan újratermelődnek. Nem csak mindenki, de minden, az összes felvehető tárgy és használható eszköz egy adott fix pozícióval rendelkezik, amely kiapadhatatlan mennyiségben jelenik meg újra és újra a helyszín elhagyásával.

A MÉRET A LÉNYEG

Ami szintúgy érthető a platformváltást illetően, ezzel viszont a Dead Rising egyik legnagyobb vonzereje vész el: a szabadság. A Capcom az első alkalommal nagyon jól ráérzett arra, hogy a hatalmas áruházban mekkora potenciál van a lehetőségeket illetően. Frank gyakorlatilag úton-útfélen fegyverként használható tereptárgyba botlott, legyen az golfütő, gitár, pad, plazmatévé, szamurájkard vagy épp focilabda. A helyzet itt viszont drasztikusan megváltozott, boltokból nagyon kevés van, azokban sincs több egy, maximum kettő interakcióra alkalmas eszköznél. Egyáltalán nincs meg az a változatosság, amely a Dead Risingot e tekintetben olyan naggyá tette. Ráadásul a karakterfejlődés fontossága is elvész, Frank most már alapjáraton hatalmas tárgylistával indít, temérdek lőszert és fegyvert cipel magával, a gyógyítás és a táplálkozás pedig már nem jelent problémát. Ahogy a harc



ISABELLA

A szálakat a háttérből mozgató, a túlélőknek minden lehetséges alkalommal keresztbe tevő Carlito nővére nem éppen a játék legszentebb karaktere, de mégis az egyik legfontosabb.

Isabella felelős szerepet vállalt a zombiinvázió kitörésében is, ráadásul kezdetben Frank és a többiek ellen ügyködik – de egy nagyobb fordulat után gondolkodás nélkül értékeli át nézeteit.



sem, a limitált közelharci lehetőségekkel szemben a Chop Til You Drop a pisztolyos/shotgunos küzdelmet preferálja, a Resident Evil 4 Wiiből átemelt vállközeli nézőpontból. A Dead Risingot viszont nem erre tervezték, ez pedig meg is látszik rajta.

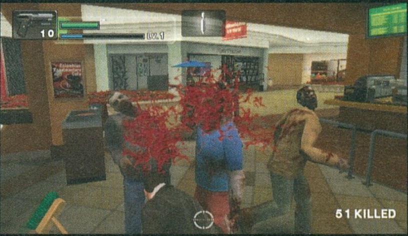
Ahogy több más is. Frank ugyan fotóriporter, de az első rész öldöklését piszkosul feldobó fényképezés kikerült az egyenletből. Ez pedig nevetséges, látva azt, hogy a kamera még mindig ott lóg Frank nyakában, fogja is, csak épp nem használhatja azt. Igaz, a limitált zombimennyiség miatt nem is lett volna lehetőség olyan akciódús jeleneteket lencsevégre kapni, különösen nem a történeti részben. A Chop Til You Drop e tekintetben is szolgamód követni kívánná az eredetit, de nem megy neki: a 360-as verzió jeleneteit agyontömörített videó formájában tálaló átirat nem csak, hogy gyatrán ábrázolja a fontosabb eseményeket, de még logikátlanul is teszi azt, olyan személyeket is a jelenetekbe téve akik addig nem is szerepeltek az átiratban, vagy épp olyan ruhában hagyva meg Franket amiben érkezett, függetlenül attól, hogy mit öltött magára időközben. Kilóg a lóláb az ellenfeleket tekintve is, a szabványzombin felül állandó jelenség a négyesével-ötösével támadó élőholt pudli és papagáj, de komolyabb kihívást ők sem nyújtanak. Ahogy a Chop Til You Drop egésze sem, a minden misszió és fejezet után való mentés lehetősége ugyan üdvözlendő, de az időkeret hiánya miatt már egyáltalán nem olyan fontos újítás. Ahogy az iránytű szerepeltetése sem, az átdolgozott áruházban való barangolás már messze nem olyan bonyolult, mint volt, az objektíva helyét folyamatosan mutató kiegészítő ezen felül még hajlamos önmagába belegabalyodni is, mutatva mindenfelé csak oda nem, ahová kellene.

A sok alakítás nyomán az utóbbi évek egyik legkönnyebb játéka lett az új Dead Rising...

ALI BABA ÉS A NEGYVEN RABLÓ

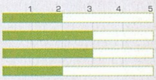
A megjelenítés terén tett kompromisszumok mellett elsikkadni végleg nem lehet. A Chop Til You Drop egyszerűen ronda, a RE4 motor által meghajtott átirat a legnagyobb jóindulattal is csak a nagy átlagba sorolható be. A közelben „megszülető" zombik, az alacsony felbontású textúrák és a hihetetlenül gyatra animációk láttán nem kérdéses, hogy ennél jóval többet is ki lehetett volna hozni a Dead Risingból, főleg a korábbi RE4 adaptációt látva. A Chop Til You Drop az eredetit ismerőknek hatalmas csalódás, az újoncoknak pedig középszerű élmény, ami egy amúgy remek játékot csupaszít le egészen az élvezhetőség alsó vonaláig. Oda, ahol már zombivadásznak lenni sem akkora élvezet. ■





576 értékelés

480p, dpl 2



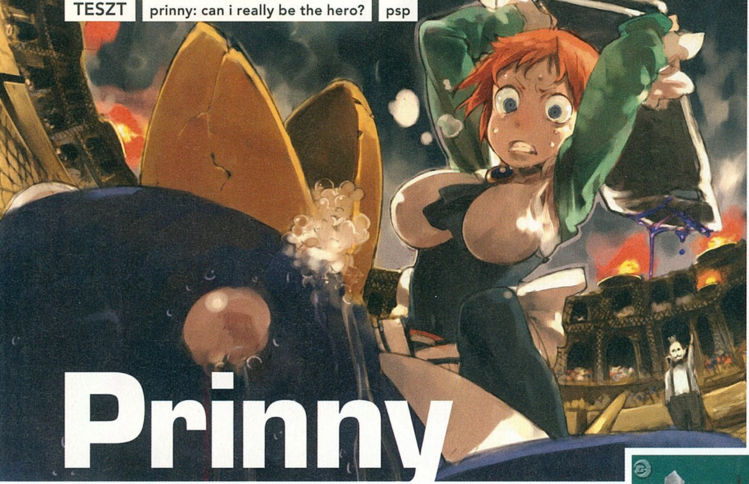
	1	2	3	4	5
grafika	■	■			
játszhatóság	■	■	■		
szavatosság	■	■	■		
zene/hang	■	■			

VÉLEMÉNY

A Dead Rising: Chop Til You Drop túlságosan sok kompromisszumot köt ahhoz, hogy a remek eredeti Wii-n is működőképes legyen. Nem elég tartalmas és nem elég hangulatos ahhoz, hogy új közönséget találjon magának.

W

5.5



Prinny

Can I Really be the Hero?

ALAPOZÓ A prinny egy mutáns pingvinszerű lény (falábakkal és egy, a negyedik dimenzióba nyíló övtáskával), aki/ami eddig a Disgaea-játékokban tűnt fel, általában mint könnyen felrobbantható élő ágyúgolyó. Most azonban ő a hős!



Prinny járművei inkább a funkcionális, mintsem az áramvonalas kategóriába tartoznak







A játék pedig egy ugrálós-kardozós platformer, rengeteg aljas csapdával és szintén százszám burjánzó főellenfelekkel. Alapos az eltérés a Disgaea-sorozathoz képest tehát, de ez cseppet sem baj – az utóbbi időben úgyis mintha kicsit túl sűrűn jelentkezne a Nippon Ichi a stratégiai RPG-vel, szinte minden hónapban bejelentenek valami újabb portot, mellékszálat vagy extra kiadást.

adatlap
kiadó **nis**
fejlesztő **nippon ichi**
platform **psp**
megjelenés **2009. q2**
multiplayer **nincs**

A prinnyk ugyan nem túl hősies lények, de most mégis összehoztak nekünk egy jó kis játékot!

De a Prinny teljesen új világba varázsol minket – mármint a játékstílust tekintve, merthogy a pici pingvinek utazása a szokásosan barom sztori köré van felcsavarva. Merthogy, derül ki a játék elején, a kék lények főnöke, Edna alaposan bedühödik: valaki ellopta a sütijét. És ugyan mit ér az élet, ha az Ultradesszert nincs nálunk? Semmit, gondolja Edna, és az édesség nyomába küldi légiónyi hívét.

Igen, légiónyi, hisz a játékot 999 extra élettel kezdjük. Ha elhullunk egyszer, a legutóbbi – szerencsére sűrűn elszórt – checkpointtól

Az a repülő szőnyeg minden idők egyik legaljasabb platformeleme...



folytatjuk a kalandot, a számlálónk pedig eggyel csökken. Igazi veszély arra, hogy az összes életünktől megszabadulunk azért nincsen, de a hat, egyenként is sok kisebb pályából álló világban azért rendesen hullunk majd. Főleg az elején, ahol a szinte végleláthatatlan utánpótlástól felbátorítva kockáztatunk. Aztán, amint prinnyjeink létszáma, nyolc-, hét-, majd hatszáz alá csökken, elkezdünk odafigyelni. Ez egyébként elég nehéz, hisz állataink elég könnyedén elhullanak – normál fokozaton négy ütést bírunk ki, de egy végtelen szakadékokkal teliszórt pályán (és ilyen lesz bőven!) ennél is nagyobb a halandóság.

Amúgy prinnynk nem olyan védtelen, mint azt gondolnánk egy kék, falábakon ugráló, röpképtelen jószágról. Egyfelől ott van a leseggelés opciója: itt Marióhoz hasonlóan rátottyanhatunk egy ellenfélre, kiiktatva azt. Igaz, ez itt csak időszakos, a végleges ellenfél-irtáshoz kardunkat is be kell vetni. Az igazi királyság a két fenti támadás kombinálása, amikor (dupla)ugrás közben suhogtatunk nagyokat. A főellenfelek – szinte minden pálya végén találunk majd belőlük – fantáziadúsak, és miután kitanultuk az adott lény viselkedési mintáit, legyőzni sem egy nagy ördöngősség őket.

Mit tud még a játék? Van benne millió titkos cucc, megnyitható figurák a bázison, elmenthető és wifin a havernak átküldhető visszajátszások (oké, ezt tíz emberből körülbelül nulla fogja használni – mi például tuti nem), egy alternatív sztorivonal, szóval rengeteg extra. Azonban a lényeg az ugrándozás, a vidám körítés (a történettől a karaktereken át a főellenfelekig mindent áthat a bohókás hangulat), az egyszerre idegesítően nehéz és túlzottan megbocsátó játékmenet. Idegeskedésre, PSP-hajigálásra hajlamos személyeknek nem ajánlom, mert bármilyen nehéz is végképp kifutni az életekből, a sok aljas, „csaló" elhalálozás azért fel tudja húzni az embert. Az előző számunkban említettük, hogy tavasszal a Prinny kezdi meg a PSP-reneszánszot – és ennél jobb kezdetre nem is számíthattunk volna!

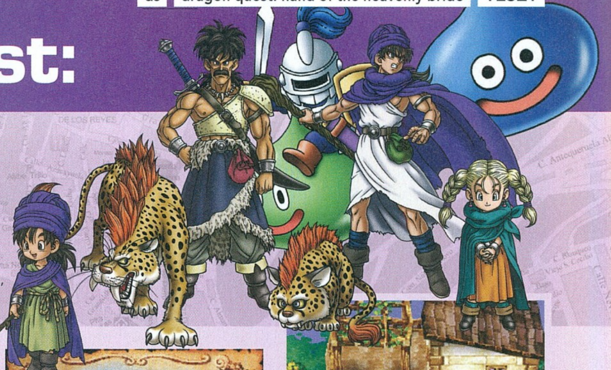
576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
Részben aljas, részben kedves kis platformjáték, valami félelmetesen kedves humorral. Nem bánnánk, ha a Disgaea újabb és újabb verziói helyett inkább ilyen különleges, eltérő mellékszálakkal dobálózna inkább a Nippon Ichi...

grath **8.0**

Dragon Quest: Hand of the Heavenly Bride



ALAPOZÓ 17 éves klasszikus, meglepően friss formában. A hülye alcím félelmetesen sok javítást és egy elfogadható angolosítást hozott magával, úgyhogy bátran mondhatjuk: remek üzletet kötöttünk!

A sushi, a kapszulahotelek és a használtbugyi-automaták országának modern és időtálló nemzeti kincse a Dragon Quest – a-szerepjáték-ami-csak-szombaton-jelenhet-meg. Nem is kívánom takargatni az elfogultságom; számomra (a Chrono Trigger mellett) a DQ5 „A" 16 bites RPG, mely most először lát napvilágot Európában. Az amerikai vásárlók már korábban is megmártózhattak a honosított SNES-verzió gyönyöreiben; ezekből ma is fellelhető az eBayen néhány példány, átlagosan 250 dolláros egységáron (doboz nélkül, kopottan).

A Dragon Quest V DS portja nem szimpla újrakiadás: igazi remake. Méghozzá a legjobb, amit mostanában láthattunk. A címképernyőn felcsendülő, szívmelengető Koichi Sugiyama-nyitány hangzását tekintve félutas kompromisszumként fészkelődik a PS2-es japán újrakiadás nagyzenekari dallamai és a Super Nintendo prüntyögése közt. Majd új játékba csöppenve máris szembesülünk az engine-nel, amely mosolyogva alázza a playstationös Dragon Quest VII színvonalát – noha a korábbi epizódok (a nyolcadik részig bezárólag) nem arról voltak híresek, hogy kisajtolják az utolsó erőtartalékokat is az aktuális célplatformból, a DS-es kiadás pont ezt teszi. A 2D-s karakterek és a háromdimenziós, részletgazdag környezet kombinációja elbájoló, már-már érzéki szépséggel kényeztet. A sötét katakombák, a hegyek sziklavájta járatai, vagy az ékszerdoboz-szépségű faluckák örök emlékként égnek be a retinába.



■ **Csapatunkban meglehetősen furcsa lények is feltűnnek majd**

adatlap

kiadó **square enix**
fejlesztő **arte piazza**
platform **ds**
megjelenés **febr. 20.**
multiplayer **nincs**







■ **Kicsit megtévesztőek a képek: az egész játék 3D-ben pompázik, szabadon forgatható kamerával ellátva**



A renoválás nem csak az audiovizuális szegmenst érinti. Egyes jelenetek kibővített formában köszönnek vissza: már a főhős születésekor feltűnnek olyan mellékszereplők, akik a SNES-verzióban nem szerepeltek, és a kikötőben is ez történik – noha a korábbi kiadás letisztult, póriasan egyszerű snittjei önmagukban is képesek voltak mindent láttatni, ezek az apróságok nem csorbítják annak hírnevét, csak színesítik azt. Tiszteletteljes korszerűsítés. Finomításon esett át a harcrendszer is: a játékos javára változott a sebződés mérséklése, a begyűjthető aranyak mennyisége és az ellenfelek életereje. Míg az ortodox, hardcore igazságharcos korcsosulást ordít, az épeszű ember felhasználóbarát megközelítésről dünnyög, és igaza van. Kézikonzolon, a XXI. században nem szórakozunk a nettó játékidővel, hanem kihasználjuk azt.

A Dragon Quest V már 1992-ben is remek volt, de a DS-kiadással a helyzet még tovább javult!

A nevek értelmetlen cseréjén lehetne mérgelődni ugyan (az apa karaktere Pappasból Pankrazzá változott – hogy mi!?), de a fordítás minősége idegcsillapítóként hat. Míg a japán verzió pont a köznyelvi fordulatok természetességével lopta magát a szívbe, a SNES-es angol fordítás néhol túlfinomult szóhasználata indokolatlanul is arisztokratikus jelleget kölcsönzött a játéknak. A DS-es szöveg szerencsére kellően egyszerű, időnként a pongyola nyelvhasználattól sem mentes – ez sikerrel csempészi vissza az eredeti nyelvezetet az őt megillető helyre. Csak én nem találom a szavakat – meghatódtam. Miért ne tenném? Ez egy csoda. Tizenhét év után egy legenda rohanni kezd a „kelj fel és járj!" parancsra. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A tartalmas, minőségi modernizáció iskolapéldája, melynek alanya egy zseniális, megkapó szerepjáték – a kortalan, magabiztos szépség szobra.

tyler **9.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Jewel Quest Expeditions

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ IWIN PLATFORM DS

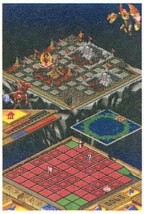


Unalomig ismert játék sokezredik kiadása: a Jewel Quest Expeditions a flashjátékok piacát megalapozó ékszerterelgetés hordozható rókabőre. Az Expeditions az égvilágon semmit sem csavar a „párosíts össze három vagy annál több elemet" szabályrendszeren, gyakorlatilag ugyanazt nyújtva, mint ezer másik társa. Csak épp egy rettenetesen gyatra és bugyuta, Zsé-kategóriás dialógusokkal telitűzdelt „történetbe" csomagolva, multiplayer móddal meglocsolva. A Jewel Quest egyáltalán nem rossz, a folyamatosan emelkedő kihívás és az egyre nagyobb játéktér tartogat meglepetéseket, de túl sokszor láthattuk már korábban ahhoz, hogy bármiféle újdonságot vagy tényleges addikciót váltson ki. Ebben a hónapban a Puzzle Quest Galactrix jobb választásnak tűnik nála, bár a közönség talán nem ugyanaz – unatkozó háziasszonyok és játékra szoktatandó barátnők mindenesetre tegyenek vele egy próbát. ■

w **6.0**

Populous DS

KIADÓ XSEED FEJLESZTŐ EA JAPAN PLATFORM DS



Minden istenszimulátorok őse két évtized után újra a horizonton: a Peter Molyneux karrierjét megalapozó Populous nem az első klasszikus EA cím, amely visszatér. A Populous továbbra is rendkívül egyszerű feladattal indít – mindenhatóként a te feladatod a nép gondozása, a terepviszonyok módosításával lehetővé téve nekik az otthonteremtést, az egyre több hívővel növelve az isteni erő mértékét és fajtáját. Ám a rivális isten(ek) is pontosan ezt csinálják, ezért aztán a Populous gyakorlatilag egy végtelen háború a világot mozgató omnipotens erők között. Az alapjáték ugyan még ennyi év távlatából is remek, ám a DS képernyőjének mérete, a kiforratlan irányítás, az erősen elmaradott interfész és a teljesen érthetetlen, és sokszor szinte elviselhetetlen szaggatás miatt messze nem nyújt akkora élményt, mint amire képes lenne; a Populous remek, de továbbra is csak PC-n, vagy még inkább Amigán. ■

w **6.0**

Peggle Dual Shot

KIADÓ POPCAP FEJLESZTŐ Q PLATFORM DS

Hosszú és nehéz szülés volt, minden idők egyik legaddiktívabb flashjátéka több mint két év várakozás után vált platformot – a PopCap-birodalmat életre hívó Peggle szinte változatlan formában ragasztja gép elé DS-en is a vásárlókat. A Peggle érdekes állat, olyan, mintha valaki házasítaná a Japánban népszerű pachinkót a Puzzle Bobble-lel. A színes gömbökkel teli játéktéren a feladat egyszerű: adott mennyiségű golyóval kell eltüntetni róla a narancssárga darabokat. Ez csupán elméletben könnyű, a temérdek akadályozó tényezővel teliaggatott területről leradírozni a célpontokat kifejezetten nehéz, főleg mert a golyó a fizika törvényeinek megfelelően száll minden irányba. A Peggle még mindig nagyon addiktív és még mindig nagy kihívást rejt magában – épp itt volt az ideje, hogy a kézikonzolos közönség is megismerkedjen vele! ■



w **8.0**



Puzzle Quest Galactrix

KIADÓ D3 FEJLESZTŐ INFINITE
MEGJELENÉS FEBR. 24. PLATFORM DS, PC



Váratlan siker után illedelmes pénzgyártás: még magát a kiadót és a fejlesztőt is meglepő tarolás után kerek két évvel itt a folytatás. Jegyet váltott a hideg űrbe a Puzzle Quest, hogy erősen újraértelmezett játékmenetével ezúttal a sci-fi rajongókat csábítsa magához egy vaskos kalandra, ahol naprendszereket átszelve fedezhetnek fel új bolygókat, ahol hatalmas aszteroidákból bányászhatják ki az értékes nyersanyagokat, ahol idegen és érdekes lényekkel találkozhatnak. És megölhetik őket – logikai játékban.

A Puzzle Quest két nagy érdeme? A flashformában kismilliárd formában elérhető, a casual közönséget gép elé ültető stílus megszerettetése a csomagolás által a hardcore közönséggel, valamint az ezzel járó elkerülhetetlen addikciós fok. Nincs ez másként a Galactrix esetében sem, a fantasy miliőt a sci-fire cserélő folytatás továbbra is Hexic-szerű logikai feladványok köré épít eszméletlen tartalmat, több tucatnyi naprendszert, több száz bolygót és ezernyi harcot kecsegtető galaxist álmodva meg.

A legdrasztikusabb változás magát a játékteret érinti, a határok elhagyásával és a sokszögekben rejlő határtalan lehetőségek kiaknázásával a Galactrix jóval összetettebb, változatosabb és nagyobb kihívást nyújtó harcokat kínál. A feladat változatlan, a cél továbbra is három vagy annál több azonos színű – nyersanyagokat szimbolizáló – elemet párosítani, de most már nem csak vízszintesen vagy függőlegesen, de átlós formában is, sőt: az eltávolított elemek helyén keletkező űr azonnal kitöltődik mégpedig abból az irányból, amely felé távoztak az előző „lakók". Megszokni ezt olyan sokáig nem tart, de az első óra kétségkívül a tanulással telik majd.

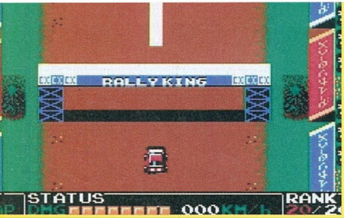


Utána pedig különösebb akadály nélkül ugorhat fejest mindenki a galaxisba, teendő lesz bőven, a Galactrix elképesztő mennyiségű missziót és mellékküldetést pakol a térképre – gyakorlatilag minden egyes naprendszerben kazalnyi dolgot lehet csinálni az egyszerű kalózvadászaton felül egészen az aszteroidák bányászatáig. A Galactrix bátran emeli át a klasszikus Elite kereskedelmi rendszerét is, folyamatosan mozgatva az árfolyamokat. Csencselni most már tényleg érdekes és fontos, a hajóra temérdek kiegészítő pakolható, amelyek növelik sebességét és támadási erejét, erre pedig nagy szükség lesz mivel a Galactrix továbbra is előzékenyen pakol embertelenül nagy kihívást nyújtó akadályokat bárki elé.

A DS irányultságú variáns ehhez mérten remek választás hosszú utakra, bár meg sem közelíti látványban a PC-s és a majdani PSN/XBLA verziókat, az állandó töltés és a nem éppen precíz kezelés miatt sok bosszúságot tud okozni, de a Galactrix mindezek ellenére a tavasz egyik legjobb választása – előre az ismeretlenbe! ■

értékelés
w

Aki anno megbirkózott a Puzzle Quest aljas gépi ellenfeleivel, annak ez a nirvána lesz. Viszont még mindig csal a rohadék! **8.0**





Retro Game CHALLENGE

KIADÓ **XSEED** FEJLESZTŐ **NAMCO BANDAI**
PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS**
MEGJELENÉS **2009 MÁRCIUS**

Masszív retro-dózis a jelenből: rémlik még, mikor a NES kontrollerét szorongatva küzdöttél órákig egy-egy pályán, felfedeztél akkor hihetetlennek tűnő távoli világokat, harcoltál olyan legendás hősökkel, akikről addig még nem hallottál? Akkor itt az idő, hogy leporold a tudásod, a Retro Game Challenge vérbeli múltidézésre csábít!

■ **Kitalálod, hogy az itt bemutatott három játék mely klasszikusok feldolgozásai?**



Végy egy nagy kazalnyi klasszikust, csinálj belőlük utalásokkal teli, de más néven futó másolatokat és mindezt fejeld meg a kor stílusjegyeivel – a Retro Game Challenge pontosan ezt teszi, drága licenszelési procedúra helyett a NES legnagyobb címeire emlékeztető saját játékokat álmodva meg. Időutazás céljából: a múltba kerülve élheted újjá egy misztikus televíziós műsor házigazdájának gyerekkori emlékeit – egész pontosan játékélményeit. A RGC a nyolcvanas évek legfontosabb geek elemeit felvonultatva káprázat el, komplett játékokat kínálva kihívásokkal, mindezt megfejelve tippeket és trükköket, bejelentéseket tartalmazó fiktív magazinok példányaival. A feladat egyszerű, a kihívásokat teljesítve megnyitni az újabb és újabb címeket – ebből sajnos nincs sok, de az okosan belőtt nehézségi fok és a teljes értékű felhozatal miatt a RGC vérbeli és több napra elegendő élményt nyújt. ÉLMÉNYT, így nagybetűvel, mert a RGC az, méghozzá a legjobb fajtából: kreatív, újszerű és ambiciózus.

Ráadásul kellőképpen vicces is, a Namco Bandai tökéletesen megragadja a gyerekkori hangulatot a szendvicseket folyamatosan kínáló anyukával, a mesterkélt sulis történetekkel, a vibráló képernyővel, az izzadó tenyér illúziójával és a NES színpalettáját maximálisan kihasználó, a gépi prüntyögést tökélyre emelő tálalással. Nagyra nőtt gyerekeknek és nosztalgiázni vágyóknak tökéletes választás, de fokozottan ajánlott mindenkinek, aki kimaradt egy mára már legendás korból – most egy hamarosan legendássá váló játékkal pótolhatja azt! ■



értékelés w — Remek játékcsomag, bődületesen élvezetes csomagolásban. Megint kisgyerek lehetsz, aki várja a következő 576 csodákban bővelkedő számát! **8.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

MAH-JONG QUEST EXP.

ACTIVISION • DS



Mah-jongból soha sem elég, a klasszikus távolkeleti játék ugyan messze nem rendelkezik akkora rajongótáborral nyugaton, mint Ázsiában, de még így is előkelő helyet foglal el a sakk és másegyéb logikai kihívások mögött. A Mah-jong Quest Expeditions pontosan ezt aknázza ki, az érintőképernyőt remekül használó játéktérrel, hihetetlenül mély tartalommal és olyan újdonságokkal, mint a speciális erővel rendelkező elemek. Ráadásul a klasszikus Mah-jongon túl előre rögzített feladványokkal teletömött logikai módozat is várja a kihívásra vágyókat, gyakorlatilag minden egyes bekapcsoláskor valami újdonságot téve le az asztalra. Mindezt budget áron, elérhető közelségben, hordozható formában – kell ennél több? ■

w **7.0**

BOMBERMAN 2

HUDSON • DS

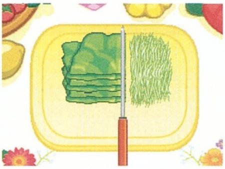


Önmagát elveszejtő klasszikus az ezredforduló után: az egyre gyatrább epizódokat magából kisajtoló Bomberman-széria két év elteltével ismét DS-en próbálkozik. De nem túl sok sikerrel, a klasszikus játékmenet ugyan nyomokban a helyén van, de a Bomberman 2 ezen is csavar egyet, izometrikus nézetet használó, folyosószerű pályákat küldetésekkel látva el, Bombermant egyúttal két méter magas emberi formába bújtatva. Rosszul, a Bomberman 2 (már maga a névválasztás is fura) iszonyatosan monoton, gyakorlatilag semmi újat nem mutat fel, amivel pedig próbálkozik, azt is gyatrán teszi. Ráadásul még rondán is: a B2 jóindulattal is csak az első generációs DS-vonulathoz ér fel. A jelek szerint Bomberman hamarosan bedobja a törölközőt – kár érte. ■

w **3.0**

HAPPY COOKING

UBISOFT • DS

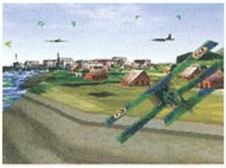


Bárgyúnak tűnő ötlet több millió példányt elfogyasztó kiadásban: a Cooking Mama váratlan és elsöprő sikere után lassan évekkel itt a kihívó, ráadásul az Ubisofttól. Az eddig rosszabbnál rosszabb DS-játékokat gyártó francia kiadó most rátalált a titokzatos receptúrára – a Happy Cooking ugyan stílusát tekintve jócskán elmarad japán társától, de minden másban hozza az elvárhatót. A történetalapú megközelítés remek keretbe helyezi a főzőcskézést, a konyhában való kötetlen kolbászolás pedig a versenyen túl is remek ételkészítési lehetőséget nyújt. Kár, hogy sosem nyújt szabad kezet, robot módjára kötve mindig az ebet a karóhoz a procedúrákat illetően – nagyobb szabadsággal remek Cooking Mama-kihívó lehetne, így viszont inkább csak megbilincselt imitátor. ■

w **5.0**

ALLIED ACE PILOTS

GHOSTLIGHT • DS



Motorokat beindítani, muníciót betölteni, ellenséget becélozni: ismét terítéken a második világháború. A Blazing Angels nyomdokain haladó AAP hiánypótló címként kíván érvényesülni, kötetlen repülős lövöldözést nyújtva, DS-en ugyan nem az első, de nem is a sokadik alkalommal. Milyen hatásfokkal? Nem túl jóval, az AAP a legnagyobb jóindulattal is korai tesztverziónak bélyegezhető. Hiába a háború nagy légi ütközeteit viszonylag akkurátusan követő történet, ha mindez SNES-korszakot idéző megvalósítással társul. Apró, kevesebb mint fél perc alatt átszelhető területek, ismétlődő feladatok, élettelen környezet és gyatra tálalás. Az AAP túlságosan kiforratlan és kezdetleges krónikája egy hősies korszaknak: inkább hullagyalázás, mint tisztességes emlékállítás! ■

w **3.0**



MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!

Az "EZT VEDD MEG" sorozat ismét nagyot lépett. A teljes választékunkat megújítjuk, hogy a már korábban is megszokott, színvonalas termékek juthassanak el a kedves vásárlóinkhoz. Ennek első nagy lépése az, amit most láthattok!

EVM

Minden EVM PC játék AJÁNLOTT fogyasztói ára egységesen 1999 Ft/db



A SZIMULÁTOROK

- Bus Simulator
- Digger Simulator
- Farmer Simulator
- Garbage Truck Simulator



A LEGÚJABBAK

- Aggression - Reign Over Europe
- Dimensity
- Evil Days of Luckless John
- Worldshift



A TOVÁBBI ÚJDONSÁGOK

- Animal Hospital
- Call of Juarez
- Chrome Specforce
- Dracula: Origin
- Experience 112
- FIM Speedway 3
- Nikita
- Pet Tycoon
- Torrente 3 - The Protector
- Virtual Skipper 5

ELŐKÉSZÜLETBEN:

- Age of Pirates II.
- Real Madrid - Real Life

További termékkínálatunkat keresd a megújult weboldalunkon: www.evm.hu



A TAVASZ LEGNAGYOBB DURRANÁSA!
AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN
XBOX 360 RED Elite
Limited Edition
gépcsomag
XBOX 360 ELITE
LIMITED EDITION
CAPCOM
Microsoft
- XBOX 360 Elite gép
- Wireless Controller
- Resident Evil 5 szoftver
99.990,-
Várható megjelenés: márciusban.
KILLZONE 2
gépcsomag
SONY
PLAYSTATION 3
KILLZONE 2
80GB/80Go
- 80 GB PS3 gép
- Killzone 2 szoftver
- ajándék HDMI kábel
109.990,-
576 KByte ÜZLETEK
internetes rendelés: www.576.hu
telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)
VIDÉKI ÜZLETEINK
Debrecen Fórum BK. 06 52 598 759
Debrecen Plaza 06 52 342 120
Eger Agria Park 06 36 312 031
Győr Árkád 06 96 555 049
Kecskemét Malom 06 76 320 474
Kanizsa Centrum 06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó 06 42 688 208
Pécs Árkád 06 72 523 909
Szeged Plaza 06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK. 06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center 06 34 801 440
BUDAPESTI ÜZLETEINK
Arena Plaza 06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont 06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont 06 1 424 34 24
Duna Plaza 06 1 239 28 58
Europark 06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont 06 1 345 80 76
Pólus Center 06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont 06 1 238 75 76